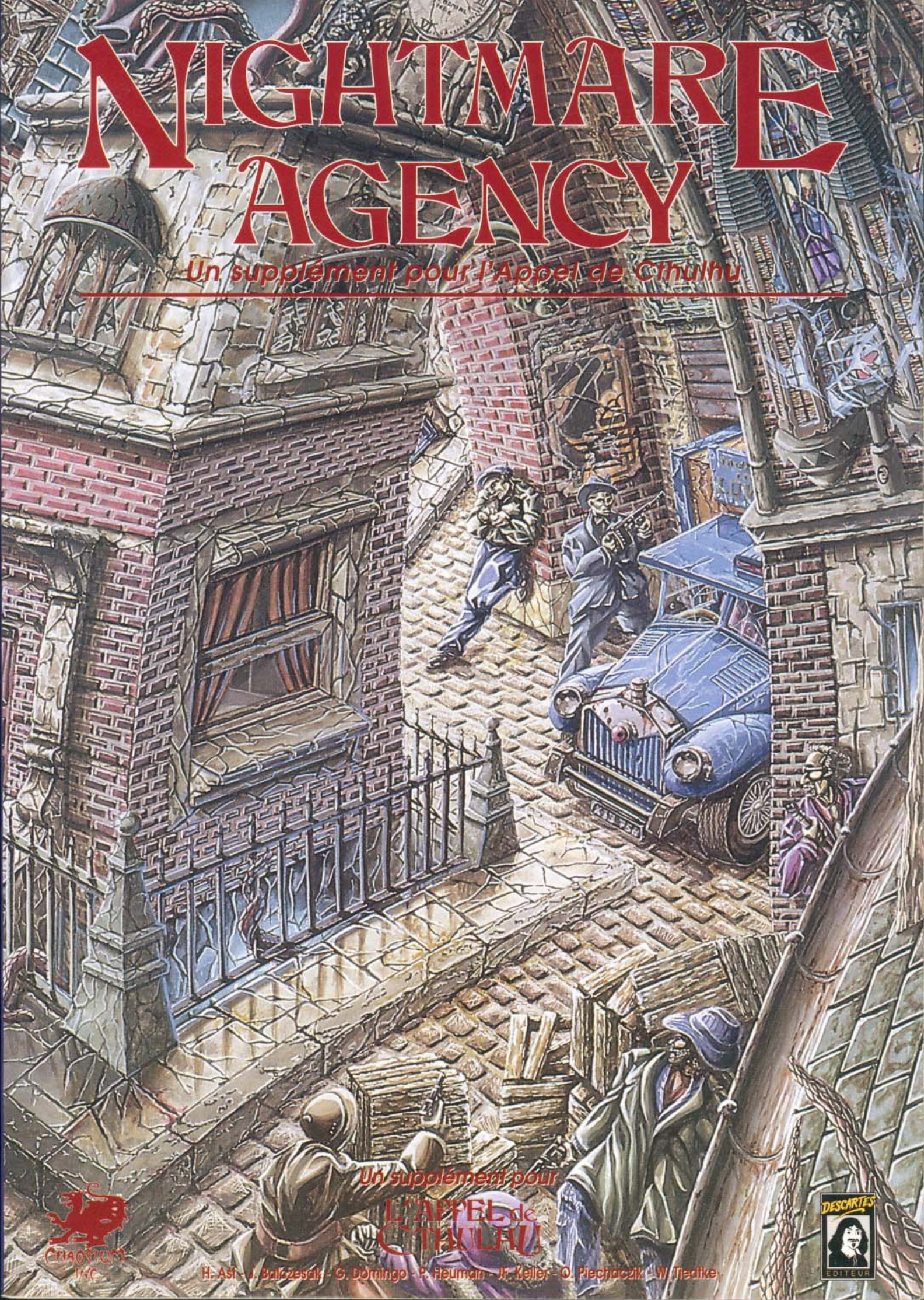
Nightmare Agency

Un supplément pour l'Appel de Cthulhu



Un supplément pour

L'APPEL de CTHULHU

H. Ast - J. Balczesak - G. Domingo - P. Heuman - JF. Keller - O. Piechaczik - W. Tiedtke

CHAOSIUM INC.

DESCARTES EDITEUR

Les
Cthulhoïdes Assoiffés
présentent

Ivan Krenyenko would like to thank all the people who scann their books in a decent resolution, and who pdf-ize them carefully. And remember : Penguin Rulez !

1927 - 1929

La mort vous cherche ?... Nous la trouvons pour vous !

Textes
H. Ast - J. Balczesak - G. Domingo - P. Heuman - JF. Keller - O. Piechaczyk - W. Tiedtke

Illustrations
G. Domingo - C. Grégoire - P. Heuman - J. Piechaczyk

Cartes et Plans
G. Domingo - P. Heuman

Couverture
F. Fesquet

Relecture et Corrections
G. Domingo - D. Balczesak

Maquette
G. Domingo - C. Grégoire - S. Vanhalst

Directeur de Collection
H. Balczesak

Responsable de Réalisation
G. Rohmer

Remerciements à
JC H. Gorée - JM. Weber - JP Luigi Tof Sala et tous les autres...

AVERTISSEMENT

Il y a une quinzaine d'années, lors d'un séjour à Boston, nous trouvions chez un vieux bouquiniste de Back Bay un livre intitulé *I've had a dream* d'un certain Isaac Aaron Morgenduft. Véritable mine de renseignements sur la période américaine d'avant-guerre, cet ouvrage retrace l'histoire d'une Agence de détectives bostonienne. Passionnés de jeux de rôles, nous avons décidé de vous faire revivre l'incroyable épopée des membres de NIGHTMARE AGENCY telle que nous l'avons reconstituée : au total trois campagnes qui vous entraîneront de 1927 (la genèse) à la fin de la seconde guerre mondiale. Présentée à la manière habituelle des scénarios de *L'Appel de Cthulhu*, cette saga comprend en outre des "entractes" extraits du livre d'I.A. Morgenduft. Ceux-ci ont une importance capitale sur le déroulement de la campagne et ne peuvent dépendre du côté aléatoire du jeu. Le Gardien a tout loisir de les lire aux joueurs ou, s'il s'en sent capable, de les adapter en mini-scénarios. Il ne devra cependant jamais perdre de vue que leurs finalités sont incontournables.

Notons enfin qu'il est tout à fait possible d'utiliser l'infrastructure de Nightmare Agency pour jouer les campagnes et scénarios déjà publiés pour l'Appel de Cthulhu. Mais prenez garde à ce que l'Agence n'en pâtisse pas trop; les second et troisième volets de la trilogie Nightmare nécessiteront un engagement total.

En attendant... bonne campagne !

Les auteurs.

COMMENT DITES-VOUS ?... DETECTIVE ?

Qui ne connaît pas Mike Hammer ou Philip Marlow, les célèbres héros nés de l'imagination des non moins célèbres Raymond Chandler et Mickey Spilane ? Du looser fauché au play-boy perspicace, les versions ne manquent ni en littérature n:i au cinéma. Si Nightmare Inc. n'est pas l'archétype de l'agence de détectives, elle est tout de même soumise aux règles de la profession.

Ainsi, ses membres se doivent de connaître la loi et (autant que possible) de la respecter. Sans entrer dans des détails rébarbatifs, voici quelques précisions sur le statut de détective.

L'Encyclopédie du Droit Américain définit le détective en ces termes : *"individu dont le travail consiste à observer et à trouver des informations relatives à des personnes suspectes, ou à contribuer à la Sûreté Publique."*

1) Les détectives *publics* sont employés par les pouvoirs publics pour assurer la protection de la société. Ils sont considérés comme des officiers de police judiciaire.

2) Les détectives *privés* sont engagés par des clients pour une protection privée, ou pour obtenir certaines informations. Si un "privé" possède une licence et une plaque professionnelle, il n'est pourtant pas considéré comme un officier de police. Cependant, il arrive que des détectives privés exercent les pouvoirs d'officiers de police judiciaire. Ils bénéficient alors des droits de ces derniers. Les compagnies ou agences privées sont alors sujettes à ce que nous appellerons une réquisition de la part des pouvoirs publics. Durant la guerre civile, par exemple, la célèbre agence nationale de détectives Pinkerton a servi l'Union en lui fournissant des espions; la même agence Pinkerton a également été réquisitionnée pour intervenir lors d'émeutes ouvrières.

Les détectives privés possèdent un permis de port d'armes délivré, comme pour la licence, par les instances municipales. Le possesseur d'une licence de détective a le droit de porter une arme dans les limites de la circonscription lui ayant délivré son permis. Si le détective doit, pour les besoins d'une enquête, quitter ces limites, il devra prouver d'une façon ou d'une autre qu'il est dans l'exercice de sa profession.

ATTENTION : le détective privé, malgré son statut, peut se voir reprocher une filature attentatoire si celle-ci est trop zélée ou trop rapprochée. Une surveillance ouverte et publique peut être alors considérée comme une atteinte à la vie privée.

La licence de détective est délivrée par les instances municipales et après une enquête de routine sur le demandeur. Permettez-nous de vous signaler à nouveau que durant les années 20 et 30 sévit la corruption, ce qui permet à certains individus peu scrupuleux de prétendre au statut de détective. La profession n'est cependant pas des plus lucratives, et les "gros coups" ne se trouvent pas tous les jours. Pour un détective débutant, le plus dur sera d'acquérir une crédibilité...

La meilleure façon d'illustrer nos propos est de vous conseiller de lire les nouvelles et romans de Dashiell Hammett, Mickey Spilane, Raymond Chandler ou Max Allan Collins, et de visionner des films comme *Le faucon maltais* de John Huston, *Chinatown* de Roman Polansky ou *La dame du lac* de Robert Montgomery.

NOTE

Ce livret comporte certaines expressions anglaises, américaines et argotiques qui ne vous sont peut-être pas toutes familières. Celles écrites en *italique* sont reprises dans un glossaire que vous trouverez en page 156.

Sommaire

Chronologie 4

Les Personnages 5

La mort vous cherche ?...
Nous la trouverons pour vous !

- L'Ecole Buissonnière 14
- La Cure 24
- Fondations 42
- Le Chanteur de Néant 50
- L'Initiation 61
- Le Carnaval des Battants 62
- Dust to Dust 72
- Massacre du Printemps 84
- Los Depredatores 94
- Promenons-nous dans les Bois 108
- Happy New Year Mr DRACULA 120
- Le Régent 136

Le Coffeen's Club 143

Epilogue 155

Glossaire 156

Annexes

- Le papier à entête de l'Agence 158
- Les feuilles de personnage 159
- Une fiche d'identification 164
- Les personnages non joueurs 165
- Les personnages de remplacement 168
- Une feuille de personnage vierge 170

Les Archives de Nightmare Agency 171

Chronologie

- Août 1927 -
Même les points cardinaux peuvent se rejoindre.
Quatuor pour un cauchemar.
L'Ecole Buissonnière

- Septembre 1927 -
Un ami de Jason disparaît.
Chuck propose une association.
La Cure

- Octobre 1927 -
Tentative de chantage contre l'Agence.
Les membres de Nightmare
n'apprécient guère la partition.
Drôle de symphonie.

- Novembre 1927 -
Découverte sensationnelle en plein New York
où Agatha retrouve un ancien professeur.
Loin des feux de la rampe de Broadway,
les chantiers sont toujours interdits au public.
Fondations

- Décembre 1927 -
Si Chuck est un homme de couleur...
... il n'aime pas pour autant les coloriages !
Et en matière d'art,
il pencherait plutôt pour les percussions !
Jingle Bells... Jingle Bells...

- Janvier 1928 -
Direction l'Ouest, le vrai !
Un bond d'un siècle dans le passé
et une histoire à rester sans voix.
Le Chanteur de Néant

- Février 1928 -
La politique est un grand carnaval,
mais lorsque les masques tombent...
Mascarade en tous genres
à la Nouvelle-Orléans.
Le Carnaval des Battants

- Mars 1928 -
Nightmare emménage
dans la superbe Arkham Tower.

- Avril 1928 -
4 jours pour prouver
l'innocence d'un condamné à mort...
On peut croire aux miracles puisque c'est Pâques !
Une contre-enquête poussiéreuse...
Dust to Dust

- Mai 1928 -
Un mystérieux colis et une ligne directe
jusqu'à Chicago : l'empire du crime...
Massacre Du Printemps

- Juin 1928 -
La jungle, un virus mortel dans le sang
et des hommes transformés en monstres tueurs...
Los Depredatores

- Juillet 1928 -
Pourquoi les détectives de Nightmare
affichent-ils cette mine ?
Qui est ce Luccini qui ne quitte plus Chuck ?
... et cet autre homme aux cheveux blancs ?

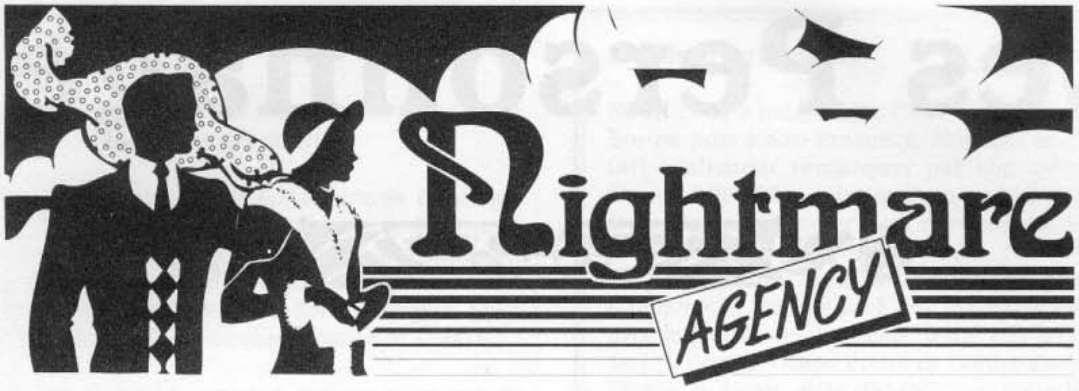
- Octobre 1928 -
Les feuilles et les morts se ramassent à la pelle
... mais qui tient la pelle ?
Promenons-nous dans les bois

- Novembre 1928 -
Nightmare aménage un nouveau repère,
le magasin d'antiquités : La Cartouche d'Or.

- Decembre 1928 -
Réveillon transylvanien à Hollywood !
Nightmare écoute pousser les dents.
Happy New Year Mr Dracula

- Janvier 1929 -
La loi du plus fourbe.
Un milieu glauque et sans scrupules : Wall Street.
Le Régent

- Février 1929 -
Inauguration du Coffeen's,
le plus grand cabaret de Boston.
Nightmare atteint les sommets...



Les Personnages

Charles Edward "Chuck" BYRNE

Jason "Dusty Lord" MELLYSON

Agatha JONES

Patrick De SAINT YVES

Les Personnages

DROLE DE JEU DANS LA DETENTE

20 mars 1919, Bâton Rouge

22h28 - Police Headquarter, Second District
- *18 appelle central... 18 appelle central...*
- *Ici central, à vous 18.*
- *Suspects entrés par effraction aux entrepôts Cooks, au coin de la 5ème et d'East Street dans Riverside...*
- *Ne bougez pas 18, on vous envoie le sergent Byrne.*

22h39 - Angle de la 5ème rue et d'East Street
- *Bonsoir sergent.*
- *'soir les gars. Combien y sont là dedans ?*
- *Pas plus de trois, sergent. C'est le patron du restaurant qui nous a prévenus.*
- *Bon, ben on va tranquillement attendre qu'ils sortent pour les cueillir. Ne tirez que sur mon ordre.*

23h00 - Entrepôts des fourrures Cooks
- *Attention les gars, on attend le troisième et on fonce.*
- *Okay sergent.*
- *Police, mains en l'air !... Merde, ils défouraillent !*
- *Sergent ! Y'en a un qui s'est barré !...*
- *Appelez une ambulance pour ces deux là. Constat et tout le toutim. L'autre est à moi !*

23h34 - Une impasse le long de la 13ème rue
- *Hey man ! Les mains sur la tête et lève-toi ! Pas de gestes brusques. Ho, t'entends ce que je te dis ?*
- *Huuhh... j'suis touché...*
- *Mais quel âge t'as toi ?*
- *Seize...*
- *Ben mon gamin, tu vas pas aller très loin avec ce trou dans l'bide. Y'a des pralines qu'on digère pas, t'sais...*
- *J'veux pas crever... j'veux pas crever...*
- *C'est quoi ton blaze, dunœud ?*
- *Luccini... Huuhh... Salvatore Luccini... Aidez-moi m'sieur... Huuhh... s'il vous plaît...*

23h50 - Memorial Hospital, Bâton Rouge
- *Sergent de police Byrne. Dans ma tire y a un môme avec un pruneau dans l'tiroir à saucisses alors magnez-vous !*

21 mars 1919

4h00 - Memorial Hospital, chambre 112
- *Alors "Noodle", plutôt dur cette chiasse de plomb, non ?*
- *Plutôt ouais...*
- *Ecoute "Noodle", tu vas me faire plaisir. Quand tu seras retapé, tu vas te casser de Bâton Rouge et trouver un bon job dans une autre ville. Parce que je te préviens, si je te repique au truc, y aura plus de cadeau ! Tu piges ?*
- *Ouais... sergent...*
- *J'te laisse dunœud. N'oublie pas ce que j't'ai dit : trouve un bon job... si tu peux...*

4h20 - Une cabine téléphonique du Memorial Hospital
- *Allô chef, ici Byrne. Non, il m'a filé entre les pattes... Oui chef... Okay chef... Oui mon rapport sera sur votre bureau ce matin, chef... Oui chef... clic... Va te faire f... connard !*

I'VE HAD A DREAM, I.A. Morgenduft

Charles Edward "Chuck" BYRNE

Fils d'Emma White et d'Edward Byrne, Chuck naît le 29 février 1892 à Bâton Rouge, Louisiane.

Son père est magasinier au Mc Dowel General Store jusqu'en 1907. Cette année-là, sa femme Emma donne naissance à leur quatrième enfant : la petite Cindy. Le maigre salaire d'Edward Byrne ne suffisant plus à nourrir sa famille, il demande à Timothy Mc Dowel, son employeur, une augmentation substantielle, quitte à faire des heures supplémentaires.

Byrne *trime* alors douze heures par jour, six jours par semaine et pendant deux mois, sans toucher le moindre *cent* supplémentaire.

Lorsqu'il se plaint à Mc Dowel, celui-ci, cigare aux lèvres, lui réplique avec un léger sourire en coin :

- Tu sais Eddy, si je t'emploie c'est par pure charité chrétienne, parce que tu as une famille ! Tu fais ton job comme il faut, juste comme il faut ! Alors retourne bosser et ferme-la, sinon ça risque d'aller mal pour toi !

D'abord interloqué, Edward laisse éclater sa colère et promet à Mc Dowel de faire savoir à qui voudra l'entendre comment il se comporte, lui un homme marié et respectable, avec la jeune caissière du General Store. Deux jours plus tard, alors qu'Edward Byrne décharge un camion d'agrumes dans l'entrepôt du magasin, les freins lâchent brusquement. On retrouve son corps sans vie au milieu des cageots disloqués, coincé entre le pare-choc du camion et le mur de l'entrepôt.

L'unique déclaration de Mc Dowel à l'officier de police chargé du rapport sera :

- Toute une cargaison gâchée à cause de freins défectueux ! Mes clients vont devoir se passer d'oranges pendant quelques jours. Quant au Black, pas la peine de lui en apporter à l'hôpital, il a eu sa dose...

Le jeune Chuck, alors âgé de 15 ans, se retrouve tout à coup responsable d'une famille qu'il faut bien nourrir... Sa mère trouve du travail comme *Jazzy-Belle* au Bottom Club, un *speakeasy* de Bâton Rouge; quant à Chuck, il est engagé comme garçon de courses à la librairie Le Louis.

Lorsqu'il n'a pas de courses à faire pour Greg Leroy, le libraire, il s'installe sous les étagères couvertes de vieux livres poussiéreux et apprend à lire. Le soir, après s'être occupé de ses frères et de sa sœur dans leur misérable bicoque de bois et de tôle ondulée, il va chercher sa mère au club. Chuck s'arrange toujours pour arriver une heure avant la fermeture. Il s'assoit dans l'obscurité des coulisses et écoute l'orchestre interpréter les standards de l'époque.

De temps à autre un musicien noir lui lance :

- Alors p'tit gars, on vient prendre une leçon de musique ?

Les yeux écarquillés devant les instruments étincelants, le cœur accompagnant la grosse caisse, il répond invariablement :

- Ouais m'sieur !... et j'apprends vite !

Ayant découvert l'intérêt de Chuck pour les livres, le vieux Greg Leroy se charge bientôt de son éducation, et lorsque Chuck atteint l'âge de 18 ans il l'engage comme vendeur à la librairie.

La santé de sa mère est de plus en plus précaire. Un soir, à la fermeture du club, il ne la voit pas sortir. En pleine discussion avec les musiciens noirs, il n'a pas fait attention à elle. Il la retrouve assise dans l'arrière cour, le visage tuméfié. Emma lui explique que Jefferson Paine, le patron du Bottom Club, lui a reproché de ne pas avoir été assez entreprenante avec un client. Devant la colère de Chuck, elle le supplie de ne pas intervenir. Chuck ravale sa rage tout en se promettant d'aller expliquer un jour à ce Paine la façon dont on parle aux dames.

A 21 ans, Chuck est brillamment reçu à l'examen d'entrée de l'Ecole de Police de Bâton Rouge. Il se retrouve cependant à la circulation...

En 1917, il est promu sergent. Le quartier dans lequel il patrouille est particulièrement chaud (le port de Bâton Rouge sur le Mississippi) et son travail demande une sérieuse maîtrise de son arme de service en de nombreuses occasions. Au stand de tir du commissariat, Chuck se révèle être un tireur d'élite, et l'on fait bientôt appel à lui lors de coups durs comme le braquage d'une banque ou l'arrestation de voyous retranchés dans les bayous.

Un soir de décembre 1919, Chuck trouve sa mère alitée et sans connaissance. La petite Cindy lui apprend qu'elle est rentrée de bonne heure; elle paraissait malade et se tenait les côtes. Le médecin appelé par Chuck ne pourra que constater le décès. L'insistance de Chuck lui fera refuser le permis d'inhumer et demander une autopsie. L'examen médico-légal révèle alors qu'Emma Byrne a succombé à une hémorragie interne causée par de violents coups portés à l'abdomen. Chuck, encore sous l'effet de la douleur, devient fou de rage en apprenant que l'enquête conclue que sa mère a fait une chute. On cherche à protéger quelqu'un, et ce quelqu'un ne peut être que cette ordure de Jefferson Paine !

Le lendemain après-midi, muni de son arme de service, il fonce au Bottom Club. Il se fait ouvrir par la femme de ménage, entre dans le club désert, s'accoude au bar, se verse trois rasades de bourbon dans un verre à bière et hurle le nom du propriétaire. Ce dernier apparaît dans l'encadrement de la porte donnant sur les coulisses. Paine se plante devant Chuck et lui dit sèchement que les nègres ne sont pas admis dans l'établissement. Imperturbable, Chuck vide son verre, sort sa plaque de policier et la claque d'un geste brusque sur le nez du patron :

- Je m'appelle Byrne... sergent Chuck Byrne !... et je viens te montrer comment, dans la police, on apprend la politesse...

Paine n'a pas le temps de porter les mains à son nez soudain sanguinolent. Chuck le saisit au col, le fait basculer de l'autre côté du bar et s'applique à briser tout ce qui se trouve devant lui en se servant de la tête du patron comme d'une batte de base-ball.

Lorsqu'il ne reste plus un verre, plus une bouteille qui pourrait servir, il relève Paine, approche son visage tuméfié des poignées en bronze du système de pression de la bière et lui dit en le lâchant dans l'évier :

- Si j'épargne les poignées c'est pour ne pas tacher mon costard, mais j'te jure que le cœur y est !

Puis il sort, soulagé... Le soir même, un fourgon du commissariat central embarque Chuck à son domicile. Une fois au poste, il est questionné par des collègues qui peuvent enfin lui cracher au visage ce qu'ils pensent d'un nègre dans les rangs de la police locale. Chuck ne devra son salut qu'à l'intervention autoritaire du Capitaine Dobro qui ordonnera qu'on l'enferme jusqu'au procès.

Les quelques heures d'interrogatoire coûteront tout de même à Chuck trois dents et son cartilage nasal.

La semaine suivante, le juge rendra un verdict accablant : Chuck est rayé des cadres de la police. Il écope d'une amende, d'une peine d'emprisonnement et d'un interdit de séjour à vie dans l'état de Louisiane. Chuck croupit pendant sept ans au bagne d'Angola, situé au nord de Bâton Rouge et réservé à une "clientèle" de race noire. L'espérance de vie moyenne y est de quinze jours... Ce qu'il a pu y vivre restera un mystère car jamais il n'en parlera à personne; comme si cette période de sa vie était effacée à tout jamais de sa mémoire.

A sa sortie du bagne, il est attendu par un fourgon de police dans lequel ses ex-collègues le font monter menottes aux poings. On le conduit au Nord, à la frontière de l'Arkansas. Les routes devaient être très abîmées et les ornières profondes, car lorsque le fourgon s'arrête, Chuck a perdu deux dents et s'est ouvert une arcade sourcilière. Les policiers le jettent de l'autre côté de la route, arment leurs fusils et lui lancent :

- Maintenant avorton, on attend plus qu'une chose... que tu reviennes !

C'est la rage au ventre que Chuck quitte la Louisiane. Le seul courrier qu'il a reçu durant son séjour à Angola est une lettre d'un de ses frères qui a recueilli la petite Cindy. Celui-ci le traite d'irresponsable et se félicite de pouvoir enfin veiller sur la bonne éducation de leur sœur.

Arrivé à Boston en juillet 1926, Chuck décide de gagner sa vie en louant ses services à la *pègre* locale. Le métier de convoyeur d'alcool ne lui pose aucun problème si ce n'est une question de permis de port d'armes. Il est hors de question pour lui de se faire épingler pour port d'armes prohibées. D'un autre côté, son boulot lui interdit de "travailler" sans arme. Par un heureux concours de circonstances, Chuck apprend que l'employé municipal chargé de délivrer ce genre de papiers se laisse facilement graisser la patte.

Il obtient donc, pour une centaine de dollars, un permis en bonne et due forme.

Chuck n'a retenu qu'une seule leçon de son bref passage du côté de la pègre : c'est qu'on n'y fait généralement pas de vieux os. Mais il a déjà une idée qui fera son chemin : créer sa propre agence de détectives et apprendre aux flics qu'une série d'erreurs judiciaires peuvent être vengées au centuple par la honte qu'impitoyablement il leur infligera.

En 1927, Chuck habite dans le North End de Boston une petite chambre que lui loue pour une bouchée de pain (et à crédit) Pete Genova, le patron du Pete's. Son idée d'agence de détectives tient toujours, mais pour cela il lui faut de l'argent... et ça n'est pas Pete qui lui en prêtera !

" Blues is life, and life is troubles..." (Peter Chatman).

Jason "Dusty Lord" MELLYSON

Laissant sa femme se reposer au domicile conjugal, Jonathan Mellyson, conservateur du New Haven Museum, se rend sur son lieu de travail. Monsieur le conservateur y reçoit les chaleureuses félicitations de ses collègues et de quelques personnalités locales pour la naissance de son troisième fils : Jason.

L'événement est fêté comme il se doit entre un *"... bonsoir ma chère !"* et une coupe de champagne.

Le petit Jason, élevé dans le carcan de la bourgeoisie provinciale, se voit prodiguer une éducation rigoureuse de la part de sa mère, Erika Turkheim.

Erika est de souche autrichienne, son père, cousin de l'empereur, était conseiller à la cour de Vienne. Promise à un fade aristocrate viennois, elle rencontre, en août 1878, un jeune universitaire américain en poste dans la capitale autrichienne. C'est le coup de foudre. Un mois plus tard, elle quitte Vienne, sa famille et son avenir aristocratique pour le Nouveau Monde, où elle devient madame Jonathan Mellyson.

En 1880, elle donne naissance à son premier enfant : Nathaniel. Ambruse, son second fils, naît en 1882. Huit ans plus tard, Jason vient compléter leur bonheur.

Ambruse et Nathaniel étant déjà trop âgés pour l'inclure dans leurs activités d'adolescents, Jason accompagne fréquemment son père au musée. Il y passe des après-midi entiers à observer sculptures, potiches et autres témoignages du passé. Autant de pièces qu'il emboîte dans le puzzle de son imagination fertile.

En février 1902, alors que ses frères entament leurs carrières professionnelles (Ambruse dans la marine marchande et Nathaniel dans les affaires), Jason entre en pension chez les Jésuites.

Très rapidement, le problème de la cohabitation se pose à ce garçon dont l'univers se limitait, jusqu'à présent, à la fraîcheur tranquille du musée et à la chaleur cossue du logis familial.

De déceptions humaines en satisfactions scolaires, Jason fait sa première expérience de la vie dans l'univers quasi-carcéral du collège St Eustache. Son goût de la solitude et des livres lui fait subir les brimades des autres pensionnaires qui ne voient en lui qu'un rejeton arriviste qu'ils surnomment férocement "Dusty Lord".

Il finit par s'affirmer auprès de ses camarades comme un véritable petit Sherlock Holmes, après la résolution d'une affaire de trousse volée...

Cependant, Jason "Dusty Lord" Mellyson ne se fait pas que des admirateurs. Il suscite (déjà...) la jalousie de quelques cancres que ses déductions n'amusent pas du tout. Lit en portefeuille, graffitis ignominieux et obscènes, dentifrice dans les chaussures, incendie de son armoire ne prendront fin qu'après une explication musclée dans les toilettes de l'établissement, avec le meneur de cette petite bande de vauriens, un certain Jeremy Parkinson...

Ses études développent en lui un esprit cartésien et logique qui, lié à une intelligence brillante, le conduisent naturellement à Miskatonic University, où l'enseignement dispensé correspond exactement à ses aspirations. Il y suit avec acharnement des cours d'archéologie, d'anthropologie, de linguistique et même (excusez du peu) de psychanalyse...

Appliquant le précepte *"Un esprit sain dans un corps sain"*, Jason ne néglige pas sa condition physique qu'il entretient grâce à l'escrime. Après plusieurs années de travail acharné, il décroche simultanément ses diplômes en psychanalyse, archéologie, anthropologie et linguistique appliquée. En cadeau, il reçoit de sa mère une magnifique canne épée de facture européenne - lame en acier trempé, bois d'acajou, un petit bijou d'une valeur de 750 $.

1915, c'est la tragédie !

Ambruse meurt dans le naufrage du Lusitania. Bouleversé par la mort de son frère aîné, Jason parcourt différents sites archéologiques au Moyen-Orient et en Afrique du Nord.

Lorsqu'en 1917 les Etats-Unis entrent en guerre, il s'engage sans hésitation et part pour le vieux continent avec un million d'Américains. Incorporé dans la First Army IV Corps Ist Division, il débarque en France avec un comportement suicidaire...

Le 15 juillet 1918, il est en Champagne, à Château Thierry, où les troupes alliées subissent les derniers grands assauts de Ludendorf. Début août, c'est la seconde bataille de la Marne, à Soissons, et le premier vrai recul des troupes allemandes.

Le 12 septembre, le général Pershing se voit confier par l'état major allié, l'enfoncement du saillant de St Mihiel dans la Meuse, où depuis quatre ans les combats font rage. Dans les tranchées américaines, avant l'assaut, Jason rencontre Harry, un type de Boston qui, ce soir-là, pourrait être son frère tant il s'en sent proche...

L'enfer... Mellyson apprend en quelques heures ce que cela signifie : quatre morts au mètre carré et des adversaires redoutables (la Garde berlinoise de Guillaume II et les Bavarois de Fuchs).

Alors qu'il charge en forêt d'Apremont, il chute dans une tranchée ennemie. Sans avoir le temps de se relever, il voit au dessus de lui, un Allemand brandissant une grenade dégoupillée... 1... L'instant suivant, l'ennemi est renversé par un membre du régiment de Mellyson qui vient de sauter dans la tranchée... 2... L'individu s'empare de la grenade et tente de la lancer au loin. Jason toujours à terre, reconnaît alors son compagnon de la veille au soir... 3 !... Une déflagration suivie d'une pluie de boue lui fait perdre connaissance...

Il se réveille dans l'église de Marbotte, transformée en hôpital de campagne. Non loin de lui, couché à même le sol, il aperçoit celui qui lui a sauvé la vie. C'est un adolescent, presqu'un enfant. Grièvement blessé, il est dans le coma. Avant de perdre à nouveau connaissance, Mellyson réalise que les cheveux du jeune soldat sont devenus blancs.

Dans le même temps, les Français font une percée. A quelques kilomètres de là, ils désarment 150 Allemands et les font partir vers l'arrière. Une heure plus tard, la colonne ennemie sort des bois et arrive près de Marbotte où un jeune soldat américain monte la garde. Paniqué, l'homme brandit son arme. Qu'elle n'est pas sa surprise de voir alors les 150 ennemis lever les mains. Le soldat Jeremy Parkinson sera décoré pour ce haut fait de guerre, cité à l'ordre du jour et félicité par Pershing en personne pour son courage exemplaire.

Le vendredi 13 septembre 1918, les troupes de Pershing et les Français de Pétain entrent dans St Mihiel libéré. Alors que Baker (le ministre américain de la guerre), qui a tenu à suivre l'opération de bout en bout, fixe le portrait de Lafayette sur le mur d'une maison en ruine, Mellyson trouve une lettre dans les décombres de l'état major de Fuchs. Cette lettre a été écrite par un jeune soldat ennemi qui la destinait à sa famille.
Elle n'atteindra jamais sa destination : Vienne...

A son arrivée en France, la compagnie de Marines dont fait partie Mellyson comptait 250 hommes. Après Château Thierry, Soissons et surtout Saint Mihiel, il n'en reste plus que huit...

Plus jamais Mellyson ne posera sur le monde le même regard...

En 1920, il accepte un poste de conférencier à l'université de Harvard.

Deux ans plus tard, il est nommé professeur au département Archéologie de l'université.
Ses élèves le trouvent snob, distant, d'un humour souvent grinçant, mais d'une correction et d'une éducation exemplaires...

En 1927, Jason a tout pour être heureux : un appartement confortable dans Charles Street (sur Beacon Hill), une situation stable et l'estime de ses collègues. Sans être maniaque, il a ses petites habitudes, comme de se rendre tous les vendredis dans le quartier de Back Bay (à la librairie North Book, 52 Keaton Road) afin d'y disputer une partie d'échecs devant une tasse de thé, en compagnie de Joe Sample, le libraire.

Mais il y a une ombre au tableau : il est seul, il le sait et en souffre. Le monde bouge autour de lui et, secrètement, il aimerait bien sortir de son immobilisme.

Agatha JONES

C'est à Racine dans le Wisconsin, côte Ouest du lac Michigan que naît Agatha durant l'automne 1895. Son père, Alec Jones, est professeur d'Histoire Précolombienne à l'université de Milwaukee. Lui et sa femme, Sarah, l'élèvent dans un univers familial très protégé "... *une enfant très calme qui peut rester des après-midi entiers à lire tout ce qui lui tombe sous la main...*" dira souvent Sarah Jones, "... *tout l'opposé de Stephen !...*"

Stephen Jones, le frère cadet d'Agatha crée bien plus d'animation depuis le jour où il sait marcher ! Né en 1898, ce petit garçon casse-cou devient un adolescent turbulent, puis un jeune homme indépendant et un peu trop direct au goût de certains. Durant leur enfance, Agatha est souvent l'élément modérateur de la vie de son frère, qu'elle adore. Elle lui donne un surnom qu'il garde encore "Dakota tête brûlée", le héros de l'une de ces fabuleuses histoires sur la conquête de l'Ouest.

La jeunesse d'Agatha se déroule sans heurts, entre les lectures (Rome et la Grèce antique l'attirent particulièrement) et les innombrables jeux inventés par Dakota.

En 1913, Agatha, qui a 18 ans, est profondément choquée par la fin tragique d'Emily Walding Davidson, une jeune *suffragette* qui, pour affirmer ses opinions, s'est jetée au devant du cheval porteur des couleurs du roi, durant le Derby d'Epson. Dès lors la jeune fille prend conscience des réalités du monde qui l'entoure, et décide de se battre pour l'amélioration de la condition féminine.

Si elle dirige ses études vers l'Histoire, ce n'est pas seulement à cause de l'influence paternelle mais aussi par passion. Ayant de plus développé un goût prononcé pour les sciences et la recherche, elle s'intéresse bientôt à l'archéologie.

En 1918, elle entre à Miskatonic University, et commence à écrire en *free-lance* quelques articles (musées, expositions, conférences, etc...) pour la gazette universitaire puis pour le Boston Globe où elle obtient, un an plus tard, un poste de journaliste.

Elle conserve cependant de nombreux contacts avec le milieu des professeurs, chercheurs, préparateurs, étudiants, etc... afin d'avoir la primeur en matière d'événements scientifiques.

En 1921, son ancien professeur en archéologie de Miskatonic University (le professeur Calaghan) lui propose de l'accompagner en Chine. Il a l'intention d'y organiser des fouilles. Installée dans la province de Pékin, cette expédition découvre des restes d'hominiens : plusieurs crânes qu'une étude approfondie permet de dater à 500 000 ans. Le sinanthrope bouleverse alors le monde scientifique...

Pendant les deux années qu'elle passe en Chine, Agatha a le temps de s'intéresser aux mouvements politiques du pays : extension du Kuo Min Tang (mouvement socialiste), élection du général Yan Che Kai en Mandchourie, lutte confuse et désastreuse entre les républicains et les généraux, création du mouvement communiste chinois, etc...

Durant son séjour, elle se familiarise avec le maniement du revolver, son guide et Calaghan lui ayant chaudement recommandé de toujours partir armée dans ses déplacements dans les quartiers de Pékin. Ce conseil lui permet d'éviter le pire lorsqu'au détour d'une ruelle, elle se retrouve encadrée par deux Chinois ayant fort besoin d'argent. Agatha sort le revolver de son sac et le pointe sur ses agresseurs. La vue de l'arme suffit à les dissuader. Ce n'est que lorsqu'ils ont disparu qu'elle mesure la portée de son geste. Dans le pire des cas, aurait-elle tiré ?

Lors d'un séjour à Shangaï, elle découvre l'occultisme asiatique, pas assez cependant pour pouvoir se dire initiée. Le sujet la passionne, mais elle est sensible aux sombres dangers qu'elle y perçoit.

Lorsqu'en 1923, elle rentre à Boston, Agatha est chargée de la direction des pages et rubriques scientifiques du Boston Globe. La jeune journaliste pigiste est devenue une femme aguerrie par les aléas des reportages et ne s'en laisse plus compter. Ses collègues ont appris à retenir leurs propos sur l'émancipation de la femme depuis qu'elle a menacé de donner sa démission à Russel Price (le rédacteur en chef), après la parution d'un éditorial anti-suffragette.

En 1927, Agatha habite un petit meublé dans le centre de Boston, près de Faneuil Hall (l'ancienne halle où se réunissaient les premiers partisans de l'Indépendance, qui fut également au XIX[e] siècle, le centre du mouvement abolitionniste). Sa vie est tranquille, un peu trop pense-t-elle de plus en plus...

Patrick De SAINT YVES

Patrick naît le 4 juin 1891 à San Francisco, de l'union d'Eliane Mc Namara et d'Olivier De Saint Yves. Attirée par les prémices de la ruée vers l'or, cette famille de vieille noblesse française est venue s'installer sur le nouveau continent, au début des années 1880. Pendant que le père de Patrick s'évertue à extraire les pépites du roc, Mrs De Saint Yves abreuve le garçonnet de contes et légendes issus du folklore écossais.

Quelques années plus tard, naissent deux jumelles : Tara, calme et tranquille et Jessica, dont le regard brûle parfois d'une étrange flamme. Cette dernière adopte pour seul compagnon Kaal, un chat errant à la robe fauve qui s'est aventuré une nuit d'orage à sa fenêtre.

Pour ses douze ans, Patrick reçoit de son père un petit sifflet de céramique qu'il porte encore en pendentif. Cet étrange petit instrument excitera longtemps son imagination. Quel est donc cet objet découvert dans une mine nouvellement creusée, qui n'émet qu'un faible sifflement et qui provoque pourtant des réactions de panique sur les chiens, les chats et les chevaux ?

Un soir, alors que dans l'obscurité, il regagne sa chambre, il sent s'abattre sur lui Kaal, toutes griffes dehors. Il arrache la bête de son épaule, la jette à terre et lui flanque un coup de pied qui aurait dû la tuer. Pourtant, le lendemain, il retrouve Kaal lové sur les genoux de Jessica. Jamais Patrick n'oubliera le regard que lui lancent l'animal et sa maîtresse en cette journée de 1906. Pour prévenir tout risque d'infection il est envoyé chez un médecin. Chemin faisant, il remarque la nervosité des chevaux et des chiens...

Soudain, plusieurs secousses se font sentir, puis c'est rapidement "l'apocalypse" : les façades se lézardent, les vitres éclatent de toutes parts tandis qu'une épaisse poussière s'élève du sol. La plupart des bâtiments s'effondrent, tels de gigantesques châteaux de cartes. Patrick parvient à revenir au petit hôtel particulier de ses parents au moment où celui-ci s'écroule... Puis le vacarme étourdissant fait place à la litanie morbide des cris et des plaintes des mourants.

Ainsi commencent les jours sombres : les autorités font état de 28 818 habitations détruites et de 700 morts. Le lendemain, Patrick va se recueillir sur l'amas de briques et de cendres constituant les restes de ce qui a été, jusqu'à ces dernières heures, sa maison. C'est alors qu'il découvre, coincé sous une poutre, le collier de Kaal, cette créature infernale qui lui a involontairement sauvé la vie. Tandis qu'il ramasse le bandeau de cuir, il constate qu'une pierre précieuse y est incrustée. Les quelques dollars qu'il en tire lui permettent de survivre jusqu'à ce qu'il trouve un emploi de docker.

Durant l'été 1909, Patrick sauve la vie de Will Sampson (un Indien sioux travaillant comme journalier) en se jetant sur lui alors qu'un chargement de poutrelles métalliques se décroche au-dessus de sa tête. Sampson et De Saint Yves sympathisent alors, l'Indien allant même jusqu'à proposer à Patrick de l'accompagner à Boston pour lui présenter une personne pouvant les aider. Arrivés à Boston, ils se rendent au 66 Freedom Street (North End) une échoppe asiatique dénommée La Mandragore, dont la porte s'entrouvre mystérieusement... Patrick surpris, regarde Sampson qui se contente de sourire :

- Le vent sans doute...

L'intérieur du magasin, capitonné de velours rouge, est rempli d'objets de toutes sortes. Alors que les clochettes de Siam tintent encore dans son dos, Patrick aperçoit sur des étagères une multitude de flacons, urnes, masques et livres de toutes tailles. Un petit rire suraigu le fait sursauter : une vieille Asiatique le fixe à travers ses petites lunettes rondes et sombres :

- Curieuse marchandise... Difficile à vendre, déclare-t-elle.

Will Sampson lui présente son compagnon et lui conte comment ils se sont connus.

- Les frères du souffle de vie sont mes fils !... Bienvenue à la Mandragore, je suis Ohinira Wang, lance-t-elle à l'intention de Patrick, qui ne sait pas encore que, dans les années qui suivront, il utilisera les enseignements de Mme Wang en matière d'occultisme...

Il suit des études d'anthropologie jusqu'en 1917.

En 1918, il décide d'approfondir ses connaissances occultes et d'ouvrir son propre cabinet de parapsychologie dans le North End, grâce à des fonds prêtés par Mme Wang.

En 1927, âgé de 36 ans, Patrick De Saint Yves, abreuvé de sa propre expérience, publie son premier ouvrage *Surnaturel et Quotidien* (Dark Angel Editions).

La mort vous cherche ?...
Nous la trouvons pour vous !

L'Ecole Buissonnière
La Cure
Fondations
Le Chanteur de Néant
L'Initiation
Le Carnaval des Battants
Dust to Dust
Massacre du Printemps
Los Depredatores
Promenons-nous dans les bois
Happy New Year Mr DRACULA
Le Régent

L'Ecole Buissonnière

La rencontre des quatre futurs membres de l'Agence Nightmare... Si l'intrigue est assez simple, l'interprétation des personnages permettra d'apprendre à leur coller à la peau.

O. Piechaczyk - W. Tiedtke

Boston, mardi 16 août 1927 - 3h57

Trois jours ! Trois jours et trois nuits qu'il planquait au coin de cette rue. Suffisamment longtemps pour pouvoir y circuler les yeux fermés. Suffisamment longtemps pour avoir plus que jamais envie de la quitter pour un bain chaud et un vrai lit. Chuck ne supportait même plus sa propre odeur. Ses vêtements marqués par la sueur et la poussière semblaient peser chaque seconde davantage, lourds d'une rage croissante, vieille de dizaines d'heures.

La semaine précédente, un homme trapu et trop poli pour être honnête, était venu s'asseoir à sa table, au Pete's Bar.

- Vous êtes Mr Byrne ?... Chuck Byrne ?... Mon nom est Cayne, Theobald Rufus Cayne et eu égard aux renseignements que j'ai pris sur vous, votre nouveau client. Ceci bien sûr, quel que soit le tarif que vous jugerez bon de fixer pour pareille tâche... Dois-je continuer ?

- Qui vous a dit que je cherchais un job ?... et puis d'abord, c'est quoi la galère infernale que vous m'offrez sur un matelas de biftons ?

- Ce que je sais sur vous et la façon dont je l'ai su est sans importance. Quant au job, comme vous dites, c'est l'enfance de l'art pour quelqu'un ayant votre... expérience.

- En clair ?

- En clair, j'ai besoin de quelqu'un d'adroit sachant reconnaître son intérêt là où il se trouve... ici en l'occurrence !... Cayne accompagna ces derniers mots d'un mouvement vers sa poche d'où émergea une liasse de *bank notes* grosse comme le poing. Chuck admit que l'argument était fort bien balancé, et laissa Cayne le mettre au courant de sa mission. Il lui fallait des documents touchant à un quartier du vieux Boston, histoire sans doute de lui permettre de fignoler un hobby. N'empêche que les écrits qui intéressaient ce vieux légume desséché devaient être dérobés à la Bibliothèque de Harvard Collège, l'université de Boston. Enfin, pas de quoi fouetter un poulet... Chuck mit avec une égale rapidité ses interrogations au panier et les billets dans sa poche : 50 $ d'acompte qui lui permettraient de redécouvrir le plaisir d'un vrai repas.

Le lendemain soir, son tour de passe-passe effectué, il se rendit au domicile de Cayne. Son mécène entrouvrit la porte avant même que le heurtoir ne retombe.

- Vous avez ce que je cherche ? lui demanda-t-il avec le regard du pervers sur l'écolière qui passe. *Dites-moi que vous les avez !*

Chuck sortit de sa poche une enveloppe de papier brun. Le sexagénaire s'en empara en tremblant...

- C'est bien ça, souffla-t-il l'air apaisé, *vous êtes à la hauteur de la réputation qu'on vous prête Mr Byrne.*

- A la hauteur de mes honoraires surtout !

- Bien sûr, j'oubliais... Entrez, je vous en prie, que je m'acquitte de ma dette... La porte s'ouvrit en grand, laissant percevoir une tapisserie rongée, jaunie par l'anémique lueur d'une applique trop faible. Les quelques pas que fit Chuck dans cette entrée aussi usée que son propriétaire auraient dû lui rappeler cette éternelle maxime qui dit qu'un vieil oiseau sait toujours voler. Une douleur intense déchira sa nuque et embua son regard.

Le vieux souriait, satisfait...

Chuck se réveilla entre deux poubelles, souffrant de la promiscuité des rats et surtout d'une atroce migraine. Emergeant des détritus, délesté de son portefeuille et de son calibre, il fut à même de constater que la momie l'avait roulé. La bosse sur sa nuque le lui rappelait douloureusement... A cet instant, il promit aux chats de gouttières qui l'observaient de leur servir Cayne en chair à pâtée.

Bien que l'oiseau se fut envolé du nid, il reviendrait un jour, et ce jour-là, il lui ferait manger son paillasson, foi de Chuck !...

Il quitta sa surveillance à 4h30. Soixante-douze heures sans expresso, ça commençait à faire long et le Pete's Bar l'accueillerait bientôt, en admettant qu'il restât un rien de place sur son ardoise...

Cette journée commençait assez mal...

Boston, mardi 16 août 1927 - 8h23

- Miss Jones, s'il vous plaît...

- Un instant, je ne trouve plus la photo de Streiff pour l'article d'après-demain et...

- Vous verrez ça plus tard ! Je pense savoir qui doit être "l'homme de la semaine".

- Vraiment ? Alors ça se fête ! répondit Agatha en se tournant vers le rédacteur en chef, un sourire aux lèvres à faire se pâmer Rudolf Valentino. Price plongea un gobelet sous le distributeur d'eau. Il commençait à faire chaud...

- Je... ce que je voulais dire par là, c'est qu'en fait votre chronique sur le bouquin de Patrick De Saint Yves, Surnaturel et Quotidien, mérite d'être développée. Il est même fort possible que ce personnage constitue un bon sujet de reportage-feuilleton pour ce mois.

- Vous pensez qu'il fait du "roman" peut-être, et que cela pourrait intéresser le lecteur...

- Aheum... Non, pas vraiment... Il faut remplir le journal et en cette période de chaleur, on dirait que même les news font la sieste. Disons que vous tenez là un sujet de longue haleine qui en plus donne l'impression...

- "Impressionnant", c'est vous qui l'êtes, le coupa Agatha, *c'est la première fois que vous accordez une part de crédibilité à l'un de mes "invités".*

- Attention, je ne lui donne pas raison, se reprit Price.

- Je me disais aussi... C'était trop beau... J'imaginais déjà que vous étiez aussi rêveur que je suis chroniqueuse scientifique. Il faut croire que non. Bon, que dois-je faire ?

- Le rencontrer et me faire un papier sur cette... curiosité.

- Sans problème... Je commence quand ?

- Tout de suite.

- Et l'article sur Streiff, qu'est-ce que j'en fais ?

- Vous le refilez à Heart !

- Heart ?... Mais Heart n'est pas un chroniqueur scientifique. Il est aux Faits Divers et passe son temps à attendre le scoop au commissariat !

- Eh bien, comme ça il sera au frais pour faire ses débuts dans les colonnes scientifiques du Globe !

Agatha commençait à énerver Price. Elle pencha la tête sur son épaule et lui sourit d'un air angélique.

- Bon, d'accord, susurra-t-elle.

Elle lui fit une grimace et quitta la pièce en claquant la porte vitrée derrière elle. Price se passa la main sur la figure, il en avait renversé son gobelet d'eau sur son pantalon. Le temps de faire quelques pas et Agatha replongea le nez dans le dossier De St Yves. Sa carte de visite et son adresse s'y trouvaient encore.

- A nous deux mon petit, murmura-t-elle en décrochant le téléphone.

Un instant plus tard, elle raccrochait, le sourire aux lèvres, se frottant les mains, ravie de l'accueil qu'avait réservé De Saint Yves à sa proposition : tout à l'heure, neuf heures trente. Elle y serait !

Cette journée démarrait bien, après tout...

Boston, mardi 16 août 1927 - 9h01

Des semaines de recherche pour en arriver là... C'était rageant. Alors même qu'il s'apprêtait à finir la reconstitution du quartier... Il n'avait cependant pas travaillé pour rien. Certes, une partie des documents manquait, mais ceux qu'il possédait s'avéraient d'ores et déjà plus que passionnants. Jason Mellyson était le genre de gars à qui tout peut arriver sans qu'il s'en inquiète outre mesure et sans même qu'il aille accuser la fatalité ou la malchance. Chez lui, tout était minutieusement calculé. La panique ne l'envahissait jamais et son sang-froid allait de paire avec sa position de professeur à Harvard, statut dont il était particulièrement fier et qu'il semblait porter comme un blason (voire comme un signe de reconnaissance) ce qui avait parfois tendance à agacer son entourage. Il avait foi en ses capacités et savait surtout que sa chaire à Harvard ne lui avait pas été offerte par complaisance.

Depuis deux mois, il préparait un cycle de conférences sur l'architecture bostonienne au XVIIe siècle. Pour étoffer ses thèses, il cherchait à reconstituer pièce par pièce Boston telle qu'elle se présentait à la période des sorcières de Salem. Jusqu'à présent, tout s'était bien déroulé. Les recherches étaient fastidieuses, mais il y trouvait un plaisir ineffable. Au cours des semaines, il avait vu Boston renaître sous une forme nouvelle. Il avait l'impression de remonter le temps.

Seulement, à la différence d'un architecte, Mellyson ne pouvait pas inventer les plans qu'il ne possédait pas et, malheureusement pour lui, une pièce du puzzle était manquante : les plans et actes notariaux d'une bâtisse qui se trouvait à l'époque en bordure de la ville. Depuis, elle avait été absorbée par l'incessante croissance de la cité. Aujourd'hui, elle aurait dû se trouver à l'emplacement occupé par le Collège St Francis, désaffecté depuis de nombreuses années.

Jason pâlissait de rage. Si ces fichus plans n'étaient pas à la bibliothèque de l'université, il y avait bien peu de chances qu'on les retrouve. Le bibliothécaire, lui, n'y comprenait rien. Les papiers étaient bien inventoriés, répertoriés, classés mais demeuraient introuvables. Il était improbable qu'ils aient été mal rangés. On ne commettait pas ce genre d'erreur à Harvard !

Demeurait donc une hypothèse : quelqu'un les avait volés.

Comment finirait la journée, Mellyson n'en savait encore rien, en tout cas elle commençait mal...

Boston, mardi 16 août 1927 - 9h 27

- Drôle d'idée en fait, se dit-il, *... et puis, pourquoi pas ?*

Patrick De Saint Yves avait du mal à croire à la proposition que cette jeune journaliste lui avait faite il y avait à peine une heure. *Reportage-feuilleton,* c'étaient les mots qu'elle avait employés. *Mais où voulait-elle en venir ? A une biographie romancée ?*

Il n'eut pas à se poser la question trop longtemps. Alors qu'il commençait à chercher des réponses et surtout à essayer de prévoir l'interview, on frappa à sa porte. Il fit entrer la jeune femme brune dans son modeste cabinet. Elle avait une démarche sûre et féline et de superbes yeux qui ne gâchaient rien...

Agatha sourit et entra ex abrupto dans le vif du sujet.

- Monsieur De Saint Yves ?

- Lui-même.

- Je l'aurais parié... et pourtant je ne suis en rien médium !

- Moi non plus.

- Ah bon ?

- Qui vous a prétendu que je l'étais ?

- Personne, juste une façon de savoir si vous pensez réellement ce que vous écrivez.

- Vous me prenez sans doute pour un illuminé ou pour quelqu'un qui abuse de la crédulité de quelques vieilles rombières fanatiques du guéridon.

- Amusant, mais je n'irai pas jusqu'à dire cela. Il n'empêche que je ne gobe pas tout pour autant. Vous voilà prévenu.

- Ça promet comme interview, ... et dire que je n'ai même pas eu le temps de me préparer.

- D'où vous vient cet intérêt pour le surnaturel ?

- Mais... bon admettons ! C'est en fait en étroite relation avec ma famille... Une mère écossaise, un père au tempérament de pionnier et des histoires... beaucoup d'histoires !

- Histoires de famille ? relança-t-elle après une pause.

- Pas dans le sens où vous l'entendez. Ma mère m'abreuvait de légendes écossaises, et il faut bien avouer que parmi celles-ci on trouve des récits à faire frémir même un vieux loup de mer.

- Dites, vous n'exagérez pas un peu ?

- Vous voulez la vérité ou pas ?

- Pensez-vous que le surnaturel d'aujourd'hui soit le quotidien de demain ?

- Eh bien, ma foi, cela se pourrait bien... C'est peut-être pour cela que mon bouquin rencontre un accueil aussi mitigé.

- J'ai tout de même réussi à le finir...

- Ne soyez pas si modeste !

Agatha souriait toujours, angélique...

- Pourquoi êtes-vous si nerveux ?

- Ah ! Parce qu'en plus vous êtes fine psychologue ! Je vous avouerai que le pouvoir des média... tout ça me fait un peu peur...

- Il faut vivre avec son temps, monsieur De Saint Yves.

La porte extérieure du cabinet se referma, produisant un petit clac. Des pas feutrés se firent entendre...

- Qui est là ? demanda De St Yves.

Aucune réponse, mais la porte de la pièce s'entrouvrit laissant apparaître une vieille femme asiatique.

- Ohinira qu'est-ce que cela signifie ? s'étonna le jeune parapsychologue.

La petite femme qui venait de faire son entrée semblait sortir tout droit d'une mise en scène bon marché. Elle ne marchait pas, elle flottait, ou du moins, ses moindres déplacements se faisaient en silence.

- Ohinira, réponds-moi... Quelque chose ne va pas ?

- Tais-toi Patrick, j'ai quelque chose d'important à te dire !

- Vous voulez peut-être que j'attende à côté ? s'enquit Agatha, l'air quelque peu amusé.

- Ce ne sera pas nécessaire mademoiselle Jones, vous êtes aussi concernée par ce que je vais dire. Navrée de vous l'apprendre !

En disant ces derniers mots, madame Wang se tourna vers la journaliste. La vieille femme avait un regard étrange, ses pupilles semblaient presque transparentes.

Elle était aveugle...

I'VE HAD A DREAM, I.A. Morgenduft

Ohinira WANG

Arrivée d'Extrême-Orient en 1872, Ohinira Wang fut obligée de travailler particulièrement dur pendant les premières années de son séjour sur la Terre des Libertés. Il ne suffisait pas, comme certains pourraient le croire, d'ouvrir une blanchisserie pour être à l'abri de tout problème.

C'est en 1882 qu'elle acquit un minuscule commerce dans le North End. Récupérée à l'état de ruine, cette petite boutique devint très vite un haut lieu de l'occultisme asiatique dans la cité : la Mandragore.

Grâce à l'engouement des années 1900 pour l'étrange et le surnaturel et à sa grande connaissance du sujet, elle parvint à s'implanter de façon honorable.

En 1905, elle recueillit un jeune Indien qui avait tenté de lui voler de la nourriture. Elle lui confia la responsabilité de l'approvisionnement, tâche désormais trop ardue pour Ohinira, aveugle depuis trois ans *"à la suite d'une séance de spiritisme qui avait mal tourné..."*. Will Sampson faisait ainsi l'aller-retour Boston-San Francisco tous les trois mois, afin de récupérer la marchandise en provenance d'Asie. C'est lors de l'un de ses séjours à San Francisco qu'il rencontra De St Yves. Ce dernier lui sauva la vie en le poussant de côté avant que la chute d'une caisse ne l'envoyât rejoindre "Les Terrains de Chasse Eternels". Reconnaissant, Sampson ramena Patrick avec lui à Boston et le présenta à Ohinira. Madame Wang s'occupa de Patrick comme de son propre fils. Voyant combien il portait d'intérêt aux sciences occultes, elle l'aida même à aménager un cabinet de parapsychologue non loin de la Mandragore.

Si après la création de Nightmare Agency, les membres de l'Agence viennent la consulter, elle fournira des réponses à leurs questions mais toujours sous forme de proverbes ou d'énigmes complexes. S'ils insistent, elle fera remarquer à Patrick qu'elle *"n'a pas formé son esprit pour qu'il s'en serve avec des baguettes"* puis servira le meilleur thé de la côte Est, en négligeant toutes les autres questions.

Ohinira Wang : 70 ans

FOR	8	DEX	13	INT	17
CON	9	APP	10	POU	16
TAI	9	SAN	65	EDU	14
PdV	9				

Compétences :
Astronomie 65%; Confectionner des rouleaux de printemps 90%; Ecouter 85%; Histoire 60%; Lire/Ecrire Anglais 45%, Chinois 75%, Japonais 50%; Mythe de Cthulhu 15%; Occultisme Asiatique 90%; Parler Anglais 70%, Chinois 80%, Japonais 45%; Pharmacologie 60%; Psychologie 70%; T.O.C. 60%.

Sorts :
Clairvoyance; Télékinésie; Médiumnité; Images Mentales; Signe des Anciens.

Les sortilèges de Mme Wang

Clairvoyance
Ce sort remplace aisément les yeux morts de madame Wang en lui permettant de détecter toute présence et tout mouvement dans un rayon d'une dizaine de mètres, lui offrant ainsi une vision semblable à celle d'un négatif photographique.

Télékinésie
Ce sort permet à son utilisatrice de faire se mouvoir de petits objets au sein même de la Mandragore. Nécessitant une parfaite connaissance des lieux, il permet aussi l'ouverture ou la fermeture des portes dans le périmètre du magasin.
Il se décompose en deux temps : une étape de visualisation (1D4 rounds) et une étape d'exécution. L'utilisation de cette faculté coûte 1D6 points de Magie.

Médiumnité
Ce sort permet à Mme Wang d'entrer en contact avec différents esprits, suivant les règles généralement appliquées dans *l'Appel de Cthulhu*. Si elle juge ce type d'expérience trop épuisante, elle ne rechignera aucunement à guider et à renseigner des investigateurs sur les méthodes à adopter dans l'établissement de leurs propres séances (le chapitre consacré au spiritisme dans la boîte des *Années Folles* est particulièrement recommandé).

Images Mentales
Ce sort permet à Mme Wang de projeter dans l'esprit de 1D6 individus, différents clichés animés ou non, aptes à décrire une pièce, un être, un objet et même des créatures fantastiques issues de l'occultisme asiatique. Il nécessite 5 points de Magie mais n'a aucun effet sur la Santé Mentale. (Le cauchemar du collège St Francis est un exemple de ce que peuvent être les Images Mentales).

RENSEIGNEMENTS DESTINES AU GARDIEN

Un gang de trafiquants d'alcool a établi ses alambics et son dépôt, dans un collège désaffecté (le collège St Francis).

Les *bootleggers* ignorent que le collège est construit sur les ruines de la demeure d'une des sorcières de Salem ayant échappé à ses juges.

T.R. Cayne, auteur des plans et maître d'œuvre de la construction du collège, avait noté la présence de ruines au niveau de la cave. Depuis, il est entré en possession de documents expliquant leur présence et leur origine.

Amateur d'occultisme, le vieil homme s'est rendu sur place et, quelque peu médium, a tenté d'entrer en contact avec l'esprit du propriétaire...

Théobald Rufus Cayne : 65 ans

FOR	9	DEX	13	INT	14
CON	10	APP	9	POU	14
TAI	10	SAN	60	EDU	17
PdV	10				

Compétences :
Bibliothèque 65%; Dessiner une Carte 85%; Discussion 58%; Histoire 65%; Mythe de Cthulhu 20%; Occultisme 58%.

INTRODUCTION

Afin de faire entrer les joueurs dans la peau de leurs personnages, il est conseillé de jouer la partie introductive du scénario en quatre modules solo. Cette façon de débuter la campagne est tout à fait optionnelle, elle servira cependant d'entraînement à l'interprétation des rôles.

Nous sommes le 16 août 1927...

Agatha Jones - Journaliste chargée des rubriques scientifiques du Boston Globe, elle vient de faire la critique de *Surnaturel et Quotidien*, le livre du parapsychologue Patrick De St Yves. Sans être élogieuse, la critique est plutôt favorable.

De ce fait, mais aussi parce que les sujets d'articles se font rares cet été, Russel Price, rédacteur en chef du Globe, lui demande un reportage sur les travaux de ce De St Yves.

Chuck Byrne - Engagé pour un premier job avant-hier, il a dérobé à la bibliothèque de Harvard des documents anciens relatifs à un quartier du vieux Boston puis les a remis à son employeur, T. R. Cayne.

Mais il n'aurait jamais dû lui tourner le dos... Quelques heures plus tard, il se réveille dans une ruelle sombre, délesté de son portefeuille et de son calibre 45.

Jason Mellyson - Le jeune professeur prépare un cycle de conférence pour l'année universitaire à venir ayant pour thème l'architecture bostonienne au XVII[e] siècle. Cherchant à construire la maquette de la ville telle qu'elle se présentait à l'époque, il découvre que plusieurs documents concernant le paté de maisons où se trouve aujourd'hui le collège St Francis ont été volés à la bibliothèque.

Patrick De Saint Yves - Le parapsychologue reçoit un appel téléphonique d'une journaliste désirant faire un reportage sur ses travaux. Flatté d'avoir affaire à la personne qui a fait la critique de son livre (qu'il a soigneusement découpée et punaisée dans son cabinet), mais un peu nerveux, il la rencontre le matin même. Mais au cours de l'entrevue, madame Wang intervient...

La déclaration de Mme Wang

Ohinira Wang restera debout tout le temps de sa déclaration, les mains jointes au niveau de la ceinture. Dés le début, elle fermera les yeux comme pour mieux se souvenir...

- La nuit dernière, j'ai fait un cauchemar. Je voyais s'élever, au milieu de la ville, des colonnes de fumée. J'avais l'impression de voler au-dessus des toits et de me rapprocher de l'endroit d'où provenait toute cette fumée. Et plus je me rapprochais, plus elle devenait noire, plus j'éprouvais une angoisse incontrôlable. J'arrivais enfin en vue d'un grand bâtiment en proie à un incendie...

Mme Wang marque une pause. Elle a l'air crispé.

... C'est alors que j'ai vu apparaître deux silhouettes sous le porche. C'était toi Patrick, à côté de vous mademoiselle Jones ! Les flammes vous entouraient et la fumée tourbillonnait autour de vous. Vous n'étiez pas seuls. Deux autres silhouettes se découpaient en ombres chinoises derrière vous. Il s'agissait du professeur Mellyson et d'un homme de race noire qui porte le nom de Charles Edward Byrne. Au-dessus du porche était gravé le nom du bâtiment : Collège St Francis. J'ai alors compris d'où venait l'angoisse que j'éprouvais lorsque j'ai vu surgir à la crête des flammes, un ange noir chevauchant un dragon. Ne me demandez pas les significations de ce cauchemar. Ce n'est pas à moi de vous les révéler, mais à vous de les trouver... Vous êtes au carrefour de votre vie, choisissez la bonne voie !...

Il ne serait pas surprenant que les investigateurs, notamment Agatha, pensent à une supercherie ou à une mise en scène. Cette pensée sera légitime jusqu'à ce que chacun, à commencer par Patrick et Agatha, fasse le même cauchemar. C'est madame Wang qui le leur enverra, afin de stimuler leur enquête. Elle a senti que ces quatre individus réunis forment une entité remarquable, promise à un destin hors du commun. Comment nos quatre héros vont-ils se rencontrer ?

Nous vous laissons maître de la situation...

RENSEIGNEMENTS DESTINES AUX INVESTIGATEURS

Le cadastre

Le collège St Francis a été construit en 1890. L'architecte et le maître d'œuvre en a été Théobald Rufus Cayne, demeurant 1517 Washington Lane, Boston (Beacon Hill).

La maison de T. R. Cayne 1517 Washington Lane, Beacon Hill

La maison est inoccupée depuis plusieurs jours. Dans la cuisine, l'évier est rempli de vaisselle sale et sur la table traînent les restes d'un repas pris à la hâte.

Au salon, rien d'intéressant si ce n'est un petit flacon que les investigateurs trouveront dans le bar, grâce à la réussite d'un T.O.C. Il contient un puissant somnifère (jet réussi en Pharmacologie).

Le bureau

Dans le bureau de Cayne, les investigateurs pourront éplucher les archives de ses travaux. A l'année 1890 figurent les plans du collège St Francis.

La bibliothèque contient quantité d'ouvrages d'Histoire de l'Architecture et de l'Art, ainsi qu'un certain nombre de livres consacrés à l'occultisme.

Cayne a aménagé une cache dans le parquet (un jet de T.O.C. réussi permettra de trouver l'endroit), où il a placé un dossier comprenant :

- l'acte de propriété d'une maison située dans les faubourgs de Boston, délivré en 1692 à Abigail Lannmondt.
- des archives notariales indiquant qu'en 1694, la propriété a été saisie par les autorités et qu'Abigail Lannmondt a été emprisonnée pour ribauderie et actes de violence sur les forces de l'ordre .
- les plans de la bâtisse. Sur l'un d'eux, Cayne a griffonné d'une écriture tremblante : "C'est elle ! ".

NOTE : Chuck reconnaîtra les documents qu'il a dérobés à l'université.

La cave

Une série de jets de T.O.C. réussis fera découvrir aux investigateurs :

- une réserve de bonnes bouteilles de vin français et quelques bouteilles de bourbon.
- l'arme de Chuck, cachée derrière une étagère à vin.
- une grande boîte métallique, dissimulée sous une marche amovible de l'escalier menant à la cave. Elle contient 500 dollars et deux livres intitulés *Prodiges de la Canaan de Nouvelle Angleterre* et *Le Culte des Sorcières en Europe Occidentale*.

NOTE : Si les investigateurs ne réussissent pas leurs jets de T.O.C., le Gardien ne devrait pas hésiter à leur accorder un jet de Chance pour trébucher sur la marche amovible et découvrir la boîte métallique.

La bibliothèque de Harvard

Certains ouvrages historiques et diverses archives (faire effectuer un jet de T.O.C. pour chaque renseignement - pas plus de 2 jets par personne et par jour) devraient intéresser les investigateurs.

Histoire de la Nouvelle-Angleterre au XVII[e] siècle (James Kosmer).

" (...) Pendant plusieurs décennies, la colonie de Massachussetts Bay donna l'exemple d'une république puritaine, administrée par ses propres législateurs avec une sévérité impitoyable. En 1644, ceux-ci votèrent une loi contre les baptistes; les années 1656 et 1662 furent marquées par de multiples sévices contre les quakers qui furent traqués, fouettés, emprisonnés, voire exécutés. L'une des paroisses les plus intolérantes était celle de Salem. Elle est demeurée tristement célèbre en raison de la violence avec laquelle ses pasteurs se déchaînèrent contre les personnes accusées de sorcellerie. En 1692, 30 personnes furent exécutées pour crimes diaboliques, dont 19 pendues à Gallows Hill (16 femmes et 3 hommes), des centaines d'autres avaient été accusées, plus de cent restèrent en prison, les arrestations étaient quotidiennes."

Records of the court of Assistants of the Massachussetts Bay Colony, 1630-1692, vol. 1 (John Noble et John Cronin). *" (...) En 1692, eut lieu à Salem le procès des principales familles de sorcières : Putman, Bishop, Proctor, Burroughs, Nurse, Billington et Good. Avant même que les procès et les exécutions ne commencent, une certaine Amanda Billington s'est échappée de Salem. On ne l'a jamais revue."*

Bulletin de Boston, 23 mars 1694.

Une femme, prise de boisson semble-t-il, a causé scandale devant le temple du quartier de North End. Interpellée par une patrouille placée sous le commandement du major Gumpry, elle a violemment insulté les hommes du gouverneur Phips, puis s'est jetée sur le major, lui griffant méchamment le visage. Par ordre du gouverneur Phips la ribaude, dénommée Abigail Lannmondt, sera fouettée vingt fois en place publique, et ses biens (une demeure située dans les faubourgs Ouest de la cité) confisqués. De plus elle subira une peine de prison de cinq ans.

Bulletin de Boston, 3 avril 1694.

La femme Abigail Lannmondt, emprisonnée pour ribauderie, insultes envers le gouverneur de l'Etat du Massachussetts et propos séditieux, s'est échappée de l'enceinte de la prison des femmes de Boston. Elle n'aurait bénéficié d'aucune complicité.

Bulletin de Boston, 15 mai 1694.

Dans la nuit du premier jour de ce mois, un incendie s'est déclaré dans les faubourgs Ouest de la cité. La demeure d'Abigail Lannmondt, confisquée à sa propriétaire sur ordre du gouverneur Phips a été complètement ravagée par le feu.

Les archives du Boston Globe

Boston Globe, 21 mars 1918.
Le collège St Francis est fermé pour cause de méningite. L'épidémie a fait une dizaine de victimes.

Boston Globe, 2 décembre 1918.
Début d'incendie au collège désaffecté St Francis. Les pompiers ont retrouvé deux corps carbonisés. Il s'agirait, selon la police, de deux clochards ayant essayé de se chauffer.

NOTE : Les investigateurs ne devraient avoir aucun doute sur la destinée d'Amanda Billington, s'ils sont en possession du dossier volé à Harvard. Abigail Lannmondt est en fait l'anagramme d'Amanda Billington.

Mais au fait, qu'est devenu T.R. Cayne ?

Après s'être débarrassé de Chuck, il a étudié les documents volés, puis, sûr d'avoir fait une découverte importante pour l'Histoire de l'occultisme, il s'est rendu au collège St Francis. Possédant les plans du bâtiment, il lui a été facile de passer par les décombres et, une fois dans le hall, de descendre à la cave. Il a rapidement repéré un passage derrière la chaufferie puis une dalle qu'il s'est empressé de soulever. Au comble de l'excitation, il a découvert le corps momifié de la sorcière. Certain de pouvoir entrer en contact avec l'esprit d'Amanda Billington, il s'est mis en état de concentration médiumnique. Quelques secondes plus tard, il s'est écroulé.

Depuis, la sorcière occupe son corps, tapie dans un recoin de la cave, ne sortant que de temps en temps pour trouver à manger...

LE COLLEGE SAINT FRANCIS

Situé dans la partie Ouest de Boston, le collège n'attire guère l'œil du badaud. Grand bâtiment d'un étage, il comporte trois ailes arrières. C'est l'aile centrale qui a brûlé il y a quelques années. Rien n'ayant été étayé, cette partie est particulièrement dangereuse à cause des risques d'effondrements. La grande porte d'entrée, au-dessus de laquelle est gravé le nom du collège, est fermée en permanence, mais si quelque curieux allait jeter un œil à l'arrière du bâtiment, il se rendrait compte qu'il n'en est pas toujours de même pour la grille de service.

Certaines nuits y règne une étrange activité. Il n'est pas rare qu'un ou deux camions pénètrent dans la cour par l'entrée des fournisseurs et s'arrêtent devant les cuisines. Commence alors un grotesque manège : des individus pour le moins inquiétants, déchargent de gros sacs des camions ou chargent des barriques.

S'il est présent, Chuck Byrne comprendra aisément que l'établissement abrite très certainement une brasserie clandestine et qu'il s'agit là de bootlegers.

Ils sont généralement six dans l'ancien collège, plus deux par camion lors des chargements. Le responsable de la brasserie s'appelle Fred Ries, c'est l'un des lieutenants de Charles "King" Solomon, le *Gang Overlord* du Massachussetts. En reconnaissant Ries, ou l'un de ses hommes, Chuck pourra faire le lien avec l'un des hommes les plus puissants et dangereux de Nouvelle Angleterre : "King" Solomon.

Fred Ries : 32 ans

FOR	12	DEX	13	INT	9
CON	13	APP	10	POU	11
TAI	10	SAN	55	EDU	8
PdV	11				

Compétences :
Conduire Automobile 40%; Discussion 40%; T.O.C. 55%.

Armes :

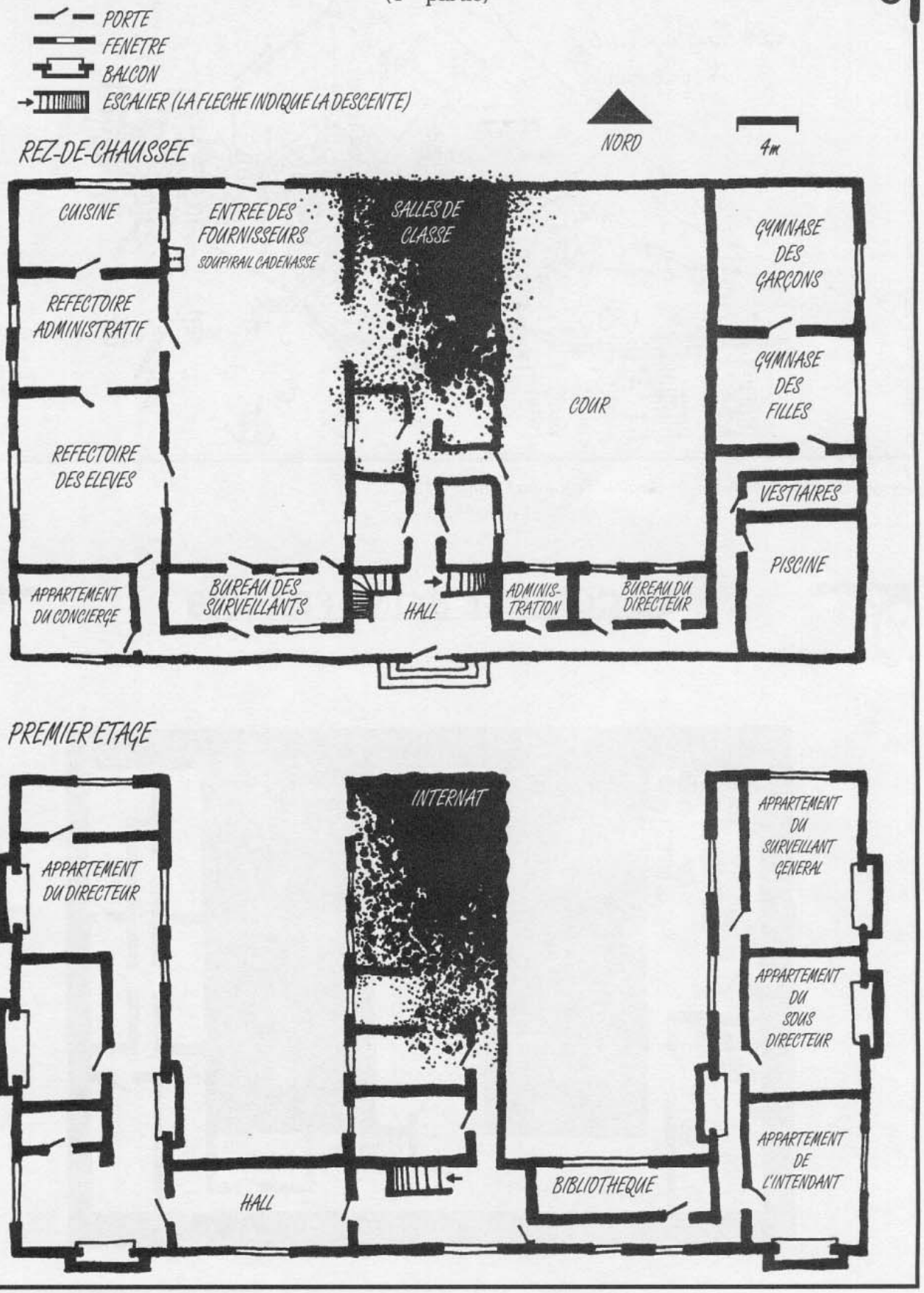
Revolver Cal. 45	50%	1D10 + 2
Mitraillette Thompson	30%	5D6
Couteau	45%	1D4
Poings	70%	1D3
Pieds	45%	1D4
Tête	30%	1D6

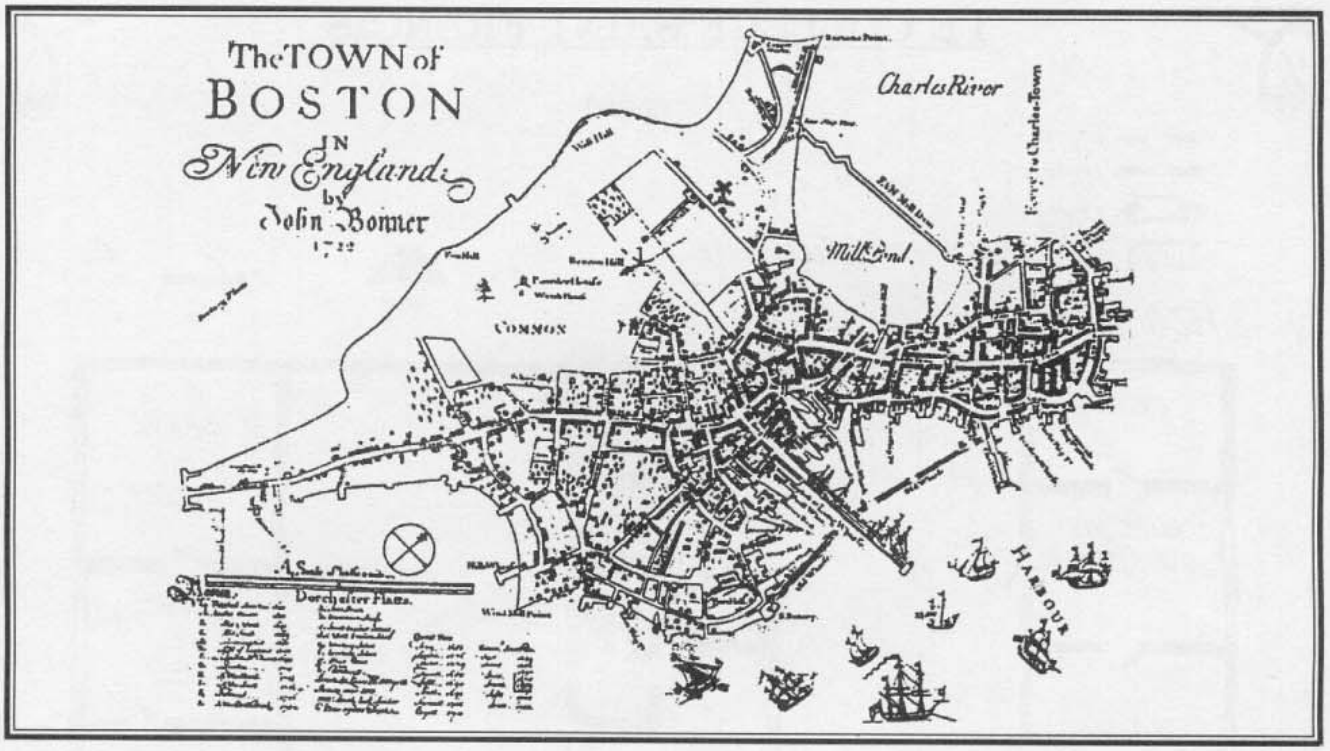
A l'intérieur du collège, les gangsters ont investi une partie de la cave pour en faire leur brasserie. Afin d'éviter les odeurs compromettantes, ils ont répandu de la naphtaline dans la cuisine et le long de l'escalier menant à la cave (procédé très couramment utilisé). Lorsqu'il est en réunion ou lorsqu'il traite une affaire, Fred Ries se tient dans les anciens appartements des concierges. Les interrogatoires ou les exécutions ont généralement lieu dans la piscine (vide) ou le gymnase.

A plein rendement, la brasserie peut produire une centaine de barriques par jour. La valeur totale de l'installation s'élève à environ 75 000 $.

LE COLLEGE SAINT FRANCIS

(1ère partie)

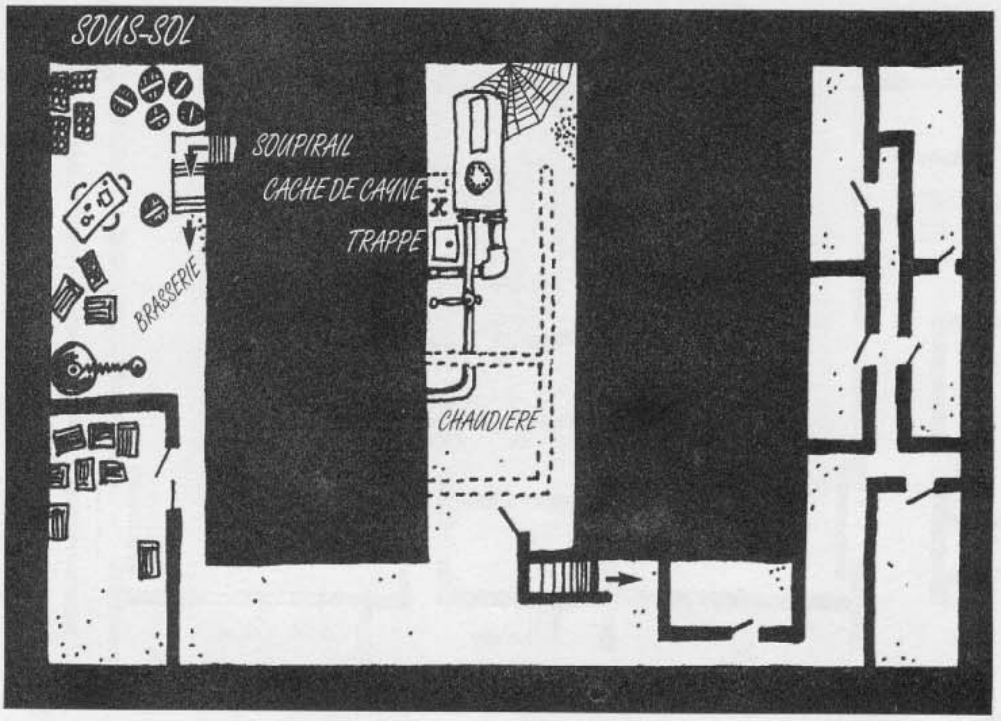




La ville de BOSTON, Nouvelle Angleterre - John Bonner 1722

LE COLLEGE SAINT FRANCIS

(2ème partie)



FACE A FACE

Le soupirail menant à la cave est cadenassé (FOR 20 ou réussite d'un jet de Mécanique) en dehors des livraisons. Il est cependant possible d'emprunter le même chemin que T.R. Cayne. Une fois dans la cave, les investigateurs noteront, grâce à un jet de T.O.C. réussi, une différence dans la structure de certains murs (à l'emplacement des pointillés sur le plan).

Un jet en Archéologie réussi permettra d'affirmer qu'il s'agit de vestiges de murs tels qu'on les construisait au XVII[e] siècle. Derrière la chaufferie, le passage est trop étroit pour que l'on puisse circuler à deux de front. Si les investigateurs persistent dans cette direction, ils devront réussir un jet sous 4 x CON pour ne pas être pris de fièvres et de nausées. Il s'agit du sort Souffle Putride, lancé par la sorcière pour tenter d'arrêter la progression des intrus.

Si la sorcière se rend compte qu'elle n'a aucune chance de lutter contre les investigateurs, elle tentera de fuir en se faufilant entre les tuyaux de la chaufferie. Au cas où elle serait capturée, les investigateurs auraient affaire à un vieil homme au regard sombre et haineux, ne crachant que quelques mots dans un langage désuet. Chuck identifiera l'homme comme étant Cayne.

Un jet de T.O.C. réussi permettra aux investigateurs de trouver la dalle sous laquelle repose le corps momifié d'Amanda Billington. Cette dalle recouvre une fosse de 2 mètres de profondeur; le corps y est placé au centre d'un pentacle tracé dans la terre battue. Un manche à balai, dont l'extrémité est taillée en symbole phallique, est placé entre ses mains.

Si un investigateur tente de s'en emparer, il perdra 1D3 points de Vie pour brûlure grave, et ce même si le manche est déplacé à l'extérieur du pentacle. C'est un capteur d'énergie (il contient 50 points de Magie), le fait de l'épuiser annihile les pouvoirs d'Amanda Billington.

Pour le rendre inoffensif (et en faire une pièce de musée), il faudra le plonger dans l'eau durant 150 battements de cœur. Le feu n'a aucun effet sur lui, pas plus que sur le corps momifié. Ces renseignements peuvent être trouvés dans les deux livres cachés dans la cave de Cayne.

Si les investigateurs effacent le pentacle, Cayne/Billington poussera un hurlement effroyable et s'effondrera. L'esprit de

la sorcière retournera dans son enveloppe originelle. Cayne reprendra conscience un quart d'heure plus tard... définitivement fou.

CONCLUSION

Gageons que nos quatre investigateurs auront fait connaissance en d'étranges circonstances. Espérons qu'ils n'auront pas eu trop de problèmes avec les autorités policières ou la pègre. Avec la découverte des ruines, de la momie et de son artefact, il y a fort à parier qu'une excellente publicité leur sera faite.

Quant à leur association, ils sont encore bien loin d'en imaginer les conséquences...

S'ils se sortent avec succès de *L'Ecole Buissonnière*, le D4 points de SAN qu'ils gagneront ne sera pas superflu.

Amanda Billington (dans le corps de Cayne)

FOR	9	DEX	13	INT	12
CON	10	APP	9	POU	18
TAI	10	SAN	0	EDU	5
PdV	10				

Compétences :
Astronomie 20%; Botanique 35%; Discrétion 40%; Mythe de Cthulhu 45%; Occultisme 90%; T.O.C. 55% .

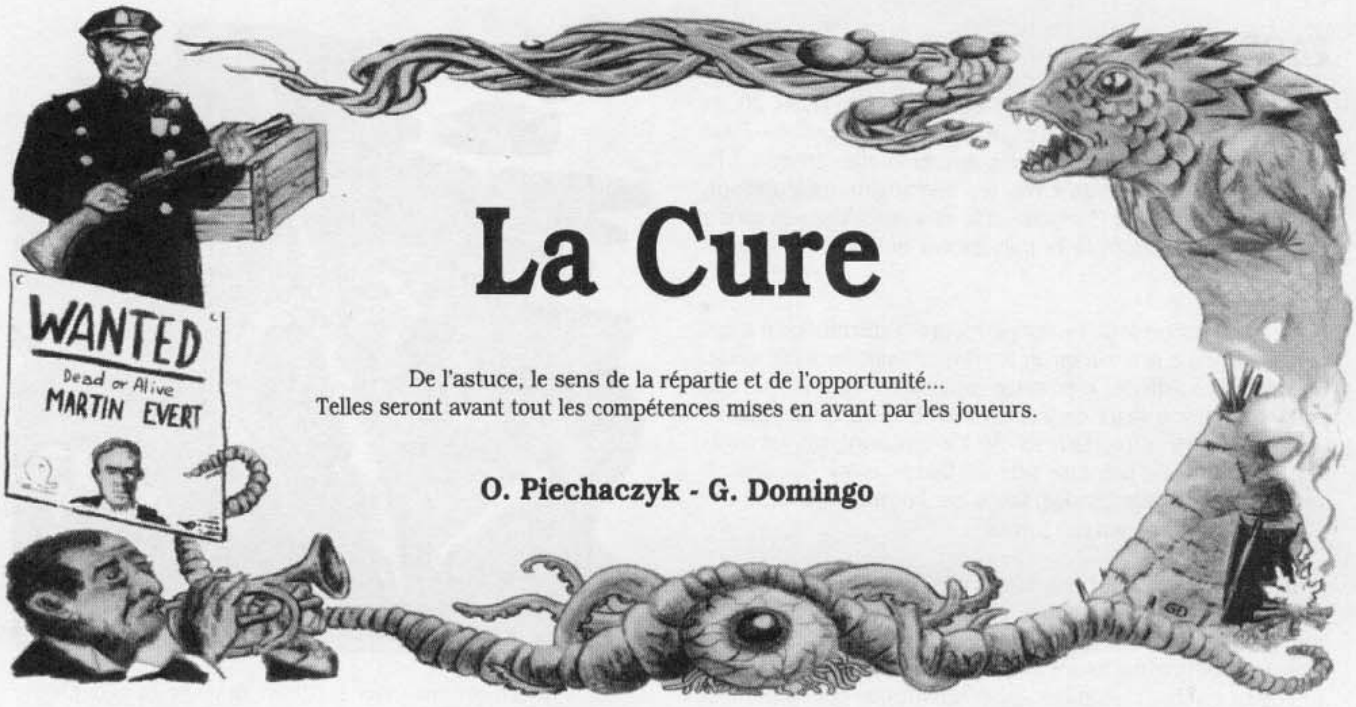
Sorts :
Enchanter un Bâton; Télékinésie (voir Mme Wang); Souffle Putride; La Flamme de Shamaël.

Les sortilèges d'Amanda Billington

Souffle Putride
Ce sort coûte 1D6 points de SAN et 8 points de Magie (minimum) au sorcier. Il a une portée de 25 mètres. Si la victime ne réussit pas un jet sauveur sous 4 x CON, elle est prise de fièvres et de nausées. Toutes ses caractéristiques sont alors diminuées de moitié pendant un nombre d'heures égal au nombre de points de Magie investis.

8 points	fièvres et nausées
10 points	crise d'épilepsie
12 points	hépatite
15 points	malaise cardiaque
20 points	méningite cérébro-spinale (contagieux)

La Flamme de Shamaël
Ce sort coûte 1D4 points de SAN et 6 points de Magie. Un round après l'incantation, le sorcier peut faire naître une flamme (semblable à celle d'une torche) où il le désire dans un rayon de 25 mètres, mais uniquement sur des matériaux inflammables.



La Cure

De l'astuce, le sens de la répartie et de l'opportunité...
Telles seront avant tout les compétences mises en avant par les joueurs.

O. Piechaczyk - G. Domingo

Boston, 20 septembre 1927

- Ah l'argent !... L'argent, c'est un truc bizarre. Y'en a que ça aide, d'autres pas. Le blé, l'oseille, la fraîche, le pognon, le fric, appelez ça comme vous voulez, on en a tous besoin. C'est tout ce qu'on a à gagner dans la vie...

De drôles d'idées trottaient dans la tête d'Isaac Aaron Morgenduft ce soir-là. 42 ans, de petite taille, ventru et légèrement dégarni, il travaillait à la mairie en tant que conseiller juridique auprès des commissions rogatoires. C'est lui qui faisait délivrer les papiers officiels, en général pour de gros pontes. En général, car il lui arrivait de se laisser aller à délivrer certains papiers à quelques malfrats. Il y avait tant d'argent à la clef !... Et lorsque Charles "King" Solomon se pointait avec ses sbires, qui aurait pu lui refuser quoi que ce fut ? Sans parler de cette dette de 1000 $; une somme qu'il devait à Solomon lui-même. Ce n'était pas avec son maigre salaire qu'il aurait pu rembourser suffisamment vite. Et refiler sa paye, ça faisait des dettes ailleurs : chez l'épicier, le boucher, sans parler du loyer impayé depuis des mois. Sa logeuse n'allait pas tarder à le mettre à la porte; d'autant plus qu'il s'agissait de la mère du fameux lieutenant Parkinson... Ce dernier se doutait certainement des activités illicites de Morgenduft mais n'avait jamais rien pu prouver. Il lui aurait suffi de raconter que Morgenduft avait de grosses dettes pour que la mairie fasse faire une enquête... Ça sentait dangereusement le licenciement, pour le moins... Mais Isaac était un homme à l'esprit subtil et vif, surtout pas le genre à se laisser miner par ces petites bricoles. Il fallait qu'il trouve une autre place, et même s'il devait faire un dernier faux pour un client spécial, il le ferait si cela pouvait le sortir de cette situation embarrassante...

I'VE HAD A DREAM, I.A. Morgenduft

INTRODUCTION

Comme chaque vendredi, Jason Mellyson se rend à la librairie North Book, 52 Keaton Road, Boston (Bak Bay). Cette dernière est tenue par Joe Sample, un sexagénaire dévoré par la passion des livres anciens et chez qui, Mellyson se plie à un rituel que rien ni personne ne pourrait modifier.

Tous les vendredis, qu'il pleuve, vente ou neige, et ceci depuis plusieurs années, Jason y rencontre le vieux libraire à 17 heures afin de disputer une partie d'échecs devant une tasse de thé odorant.

Mais aujourd'hui, vendredi 16 septembre 1927, lorsque Mellyson arrive devant la librairie North Book, le rideau de fer est baissé ! Joe Sample n'est ni dans sa boutique, ni dans le petit appartement qu'il occupe au-dessus de celle-ci.

RENSEIGNEMENTS DESTINES AUX INVESTIGATEURS

Le voisinage de Joe Sample déclarera que le libraire a hérité d'une grosse somme d'argent, il y a quelques jours. Il aurait aussitôt contacté son avoué, Maître Wilburn Matic.

S'il le désire, Mellyson pourra se rendre chez Maître Matic, afin de savoir exactement de quoi il retourne.

S'il ne se rend pas au cabinet de l'avoué, ce dernier le contactera par téléphone, le soir même. Il confirmera les dires des voisins mais refusera de donner des détails sur la somme qu'a touchée son client. Il confiera que Mr Sample désire vendre la librairie - la mise aux enchères pour les murs et le fond de commerce est fixée à 2 000 $ - ajoutant que son client l'a prié de remettre une lettre à Mr Jason Mellyson.

Boston, le 13 Septembre 1927

Mon cher Jason,

Je suis désolé de n'avoir pu vous joindre avant mon départ. Maître Matic a dû vous expliquer que je viens d'hériter d'une coquette somme d'argent. Vous savez que je souffre depuis de nombreuses années de rhumatismes et, ma foi, je n'ai pas résisté à l'envie de prendre quelques jours de repos dans un établissement de cure à Rocksaff, en Californie.

Ne m'en veuillez pas de ces deux semaines d'absence que je ne saurais trop vous conseiller de mettre à profit pour préparer vos prochains coups d'échecs.

A bientôt, votre ami
Joe Sample

Si les investigateurs se rendent à la gare (au guichet des réservations) ils auront la confirmation que Joe Sample a retenu une place en 1ère classe couchette dans le train Boston-San Diego du 14 septembre.

Faits Divers du Boston Globe, 19 septembre 1927

LA LIBRAIRIE NORTH BOOK CAMBRIOLÉE

Mr Sample étant actuellement en voyage, un ou plusieurs "monte-en-l'air" en ont profité pour cambrioler sa librairie ainsi que son appartement. Le méfait a, semble-t-il, eu lieu dans la nuit de samedi à dimanche. Le lieutenant Parkinson a été chargé de mener l'enquête.

Annonce du Boston Globe, 20 septembre 1927

Engage détective privé - 10 $ par semaine + prime
Contacter Cabinet W. Matic - Tél : 35.16.222

Cette annonce risque fort d'intéresser Chuck et si Matic est contacté, il prendra rendez-vous pour l'après-midi même.

Wilburn Matic

Agé d'une cinquantaine d'années, c'est un homme qui inspire confiance. S'il ne dispose que d'une intelligence moyenne, il a pourtant l'air de celui qui a réussi. Il est très probable que ce soit Chuck qui le rencontre; en ce cas, Matic ne prendra pas d'airs mondains et se contentera de rester purement professionnel. En premier lieu, il demandera à Chuck ses antécédents, le nom de l'agence et le numéro de téléphone où il est possible de le joindre...

NOTE : Chuck devra déployer un arsenal de ruses pour gagner la confiance de Matic. N'oublions pas qu'il n'est pas encore en possession d'une licence de détective et qu'il loge dans un hôtel sordide.

CETTE PARTIE DU SCENARIO N'EST PAS QU'UN PASSAGE DE ROLE-PLAYING, C'EST EN FAIT LA GENESE DE L'AGENCE NIGHTMARE. CHUCK VOIT SON REVE SE REALISER, ET LE GARDIEN DEVRA, SI BESOIN EST, LE FAIRE COMPRENDRE AU JOUEUR QUI L'INCARNE. UNE MISE AU POINT EN APPARTÉ DEVRAIT DANS CE CAS FAIRE L'AFFAIRE.

Chuck pourra évidemment parler de l'affaire du mois d'août. Pour le numéro de téléphone, il n'a que l'embarras du choix entre ceux d'Agatha, Patrick ou Jason (le plus probable).

Quant au nom de l'agence... il n'a qu'à repenser à la façon singulière dont il a rencontré ses acolytes, cela lui donnera une idée sur le patronyme :

NIGHTMARE (cauchemar) Agency

Une fois les présentations faites, Matic expliquera qu'il a téléphoné à Rocksaff afin de prévenir Joe Sample du cambriolage mais on lui a répondu qu'aucun curiste de ce nom n'était en traitement...

L'avoué ne lui connaît aucun ennemi ni héritier et, en cas de décès, ses biens reviendraient à la ville. Avant de prendre congé, il remettra 50 $ à Chuck.

52, Keaton Road

Aucun scellé n'a été posé par la police. Un jet de Droit réussi indiquera que le lieutenant Parkinson aurait au moins dû mettre un agent en faction, ce qui n'est pas le cas.

La librairie et l'appartement ont effectivement été fouillés. La réussite d'un T.O.C. et d'un jet d'Idée permettront d'affirmer que le ou les cambrioleurs cherchaient quelques chose de précis et non des objets de valeur. Un autre jet de T.O.C. réussi permettra de découvrir un prospectus publicitaire (voir p. 28) utilisé comme marque-page d'un livre de la bibliothèque. Il vante les vertus des séjours proposés par la Clinique Evert, un établissement de soins de la côte Pacifique...

RACCROCHEZ, C'EST UNE ERREUR

Le téléphone sonne au numéro laissé par Chuck à Matic, mais ce n'est pas l'avoué qui appelle. L'homme au bout du fil demande à parler à un certain Mr Nightmare...

Il s'agit du lieutenant Parkinson qui revient du domicile de l'avoué; il y a découvert ce dernier saigné à blanc dans sa baignoire. Le policier s'est ensuite rendu au cabinet de Matic et y a trouvé un agenda sur lequel le dernier rendez-vous inscrit l'est au nom de NIGHTMARE. Un numéro de téléphone est noté en marge à son niveau. Parkinson a composé ce numéro et convoquera immédiatement au commissariat la personne chez qui le téléphone sonnera. Parkinson n'aura aucun mal à découvrir l'abonné correspondant à ce numéro et, si besoin, il enverra ses hommes le chercher, prenant son refus comme un aveu.

Le lieutenant Jeremy Parkinson est une vieille connaissance de Mellyson. Agé de 37 ans, c'est un flic peu intelligent, obtus, prêt à tout pour se faire "mousser". Il y a fort à parier que les investigateurs auront plus de problèmes encore s'ils ont déjà eu affaire à lui en août.

Le Commissariat de Boston

Après un premier interrogatoire, Parkinson déclarera à William Heart (jeune journaliste du Globe, en poste quasi-permanent au commissariat car toujours à l'affût d'un scoop) qu'il tient le suspect n°1 dans l'affaire du meurtre de Matic.

Cette information fera l'objet d'une manchette spéciale, avec photo à l'appui. D'autres investigateurs peuvent être interpellés; tout dépendra des déclarations du suspect n°1. Les cautions ne seront fixées que le lendemain par l'*attorney* Dracker (3 000 $).

La situation dans laquelle se retrouvent les investigateurs n'est pas vraiment confortable. Comment le numéro de téléphone est-il arrivé chez Matic ? Qui est ce mystérieux Nightmare ? Parkinson est et restera persuadé qu'il s'agit d'une personne...

Plusieurs témoins (guichet de la gare, voisinage de Sample, etc...) reconnaîtront formellement le ou les suspects. La meilleure façon de s'en tirer est de continuer à jouer le bluff de Chuck, mais les autres investigateurs sont-ils au courant ?

Si plusieurs d'entre eux doivent être entendus, le Gardien les séparera afin qu'aucun ne sache ce qui se dit lors des auditions. Ce procédé met les joueurs dans une situation stressante, proche de la réalité. Inutile de préciser que le seul nom de Parkinson fera bien vite naître un sentiment d'exaspération chez les joueurs...

NOTE : Nul besoin d'être un as en droit pour savoir que Parkinson ne peut retenir sans preuve un ou plusieurs détectives. Or, qui d'autre que Chuck est le mieux placé pour savoir qu'une licence peut être obtenue dans les plus brefs délais et sans enquête préalable, grâce à un employé de mairie bien placé et corrompu. La licence de détective coûtera très cher, mais sortira les investigateurs de ce mauvais pas.

A la mairie de Boston, le petit homme aux lunettes cerclées ne verra aucun inconvénient à délivrer la licence sans que la demande soit examinée par la commission rogatoire, pour peu qu'on lui verse la somme de 500 $. Les investigateurs n'ayant pas de casier judiciaire dans l'état du Massachussetts, il antidatera la licence de NIGHTMARE INC. au 1er septembre 1927.

L'apparition de la licence de détective provoquera un *new deal* dans l'affaire Matic. Parkinson ne pourra plus retenir les investigateurs contre leur grès, mais mauvais perdant, aura toujours l'œil sur eux.

Le domicile de Wilburn Matic

La police a laissé l'appartement dans l'état où elle l'a trouvé. Il a fait l'objet d'une fouille en règle de la part du ou des meurtriers. Dans la salle de bains, on ne notera aucune trace de lutte, et un jet de T.O.C. réussi permettra de remarquer l'absence de rasoir.

Si nos "détectives" pensent à demander les photos prises par l'identité judiciaire, ils constateront également qu'il n'y a pas de rasoir sur la tablette de la salle de bains; le corps exsangue de Matic repose dans la baignoire, les poignets béants...

Ltn. Jeremy Parkinson : 37 ans

C'est un homme de taille moyenne et d'intelligence toute aussi moyenne; autant dire le modèle le plus courant.
Héros de guerre par obligation, il entre au service de la police en revenant du front. Facilement d'ailleurs puisque son père est sergent de ville. Après quelques concours qui lui valent des notes moyennes, le voici affecté au "service de surveillance des voies réservées aux usagers". Autrement dit, il fait traverser les gosses, les vieux et les aveugles aux passages réservés (les voies de la réussite sont impénétrables).

A force de travail, de coups de chance et d'erreurs, Parkinson gravit les échelons rapidement, et se retrouve lieutenant. C'est un être solitaire, voire asocial. Il vit seul dans un petit deux pièces, sans femme, sans enfant et sans ami, ce qui lui permet d'enquêter même en dehors de ses heures de service.

C'est un homme têtu, bourru, borné, toujours sûr de ses propos, qu'il énonce de façon stricte et saccadée. Il a horreur d'écrire ses rapports, la paperasse l'ennuie au plus haut point. Lorsqu'il arrête quelqu'un, il s'arrange toujours pour l'accuser du délit qui lui fera remplir le minimum de pages.

Le seul problème du ltn. Parkinson, c'est l'agence Nightmare. Il hait ses membres et tous ceux qui en sont proches. Lorsque Nightmare est sur une affaire, Parkinson n'est pas loin, cherchant toujours un motif pour les arrêter. C'est un instinctif qui sait au fond de lui que ces privés ont quelque chose à cacher, mais quoi ?
Parkinson ne désespère pas, il sait qu'un jour ou l'autre il arrivera bien à les coincer. Tout ceci l'empêche de dormir, il aimerait tant épingler ce type dont on parle dans les journaux et dans les soirées mondaines, ce type qu'il n'a jamais vu et qui se cache (qui a donc quelque chose à se reprocher).
Parkinson réfléchit : un jour il lui mettra la main au collet, et on verra bien qui est ce *"Mister Nightmare"*.

FOR	13	DEX	13	INT	9
CON	12	APP	10	POU	10
TAI	10	SAN	50	EDU	10
PdV	11				

Compétences :
Bibliothèque 60% ; Comptabilité 65% ; Conduire Automobile 75% ; Discrétion 60% ; Droit 70% ; Mécanique 55% ; Psychologie 25% ; Se Cacher 60% ; Suivre une Piste 50%; T.O.C. 40%.

Armes :

45 Auto.	65%	1D10 + 2
7. 65 Auto.	65%	1D8
Fusil 30/36	50%	2D6 + 3
Fusil à pompe	50%	4D6
Poing	60%	1D3
Tête	35%	1D4
Pied	40%	1D6

COMMISSARIAT DE POLICE SERVICE DE L'IDENTITE JUDICIAIRE

DIRECTION GENERALE DES RECHERCHES PHOTOGRAPHIE METRIQUE

Boston, le *20 Septembre* 19*27* HAUTEUR DE L'OBJECTIF 1m50 TIRAGE 0m15

Affaire : *Assassinat de Mr W. Matic*

DISTANCE
à partir de l'objectif des différents points du sol
sur une même parallèle au bord inférieur de l'image

Horizon

45700
72, 50
15, 00
12, 00
9, 00
7, 50
6, 75
6, 00
5, 25
4, 50
4, 05
3, 75
3, 50
3, 45
3, 30
3, 15
3, 00
2, 85
2, 70
2, 55
2, 40
2, 25
2, 10
1, 95
1, 80
1, 65
1, 50

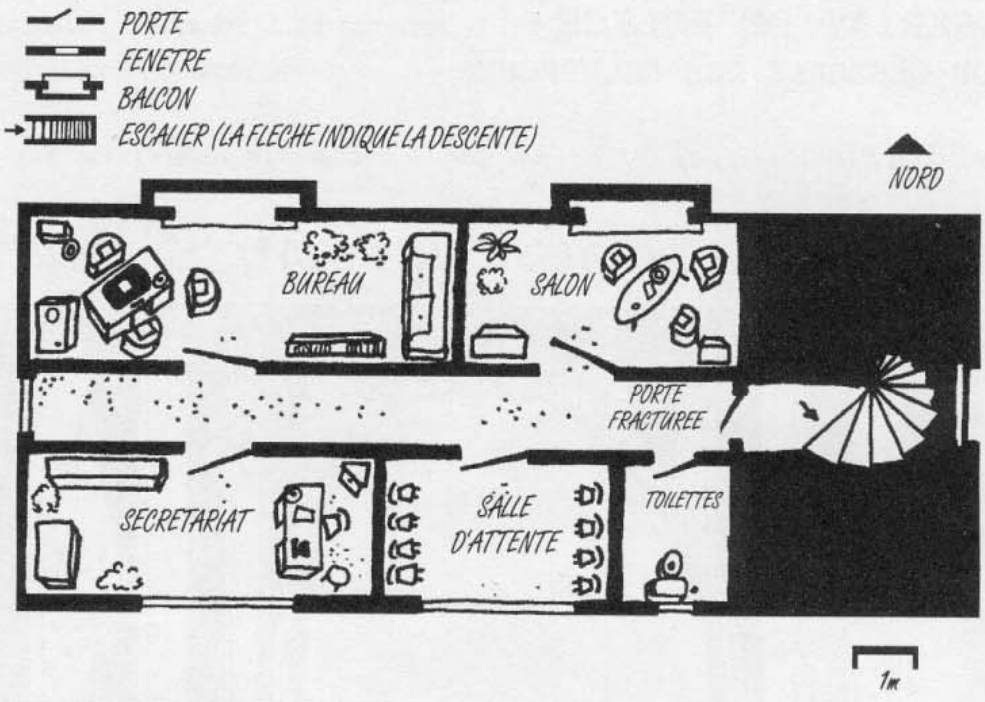
90 80 70 60 50 40 30 20 10 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150

REDUCTIONS
des différents plans de front correspondant trait
pour trait à la graduation ci-contre des distances

Horizon

300
150
100
90
60
50
40
35
30
27
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
10

LE CABINET DE WILBURN MATIC



Le prospectus découvert chez Joe Sample

Le cabinet de Wilburn Matic

Un jet de T.O.C. réussi apprendra que la porte d'entrée a été forcée. Considérons que quel que soit le moment de l'arrivée des investigateurs, le cabinet sera occupé par le mystérieux malfaiteur qui sévit depuis plusieurs jours. Ce dernier tentera de se cacher dès qu'il les entendra entrer, et attendra le moment propice pour filer... Il s'agit d'Harold Grieves, infirmier à la clinique Evert. Grieves est venu à Boston pour faire disparaître toute preuve de corrélation entre la disparition de Sample et la clinique du docteur Evert. Il est armé d'un rasoir sur lequel sont gravées les initiales *"W.M."* et n'hésitera pas à s'en servir... Si les investigateurs mettent la main sur lui, il devra être conduit au commissariat. Grieves restera sourd à toute question concernant la clinique; un jet de Psychologie réussi indiquera qu'il est mentalement malade.

Il est maintenant temps pour nos investigateurs de se rendre en Californie pour poursuivre leur enquête. Un train part tous les jours à 16 heures; il met quatre jours pour joindre San Francisco via St Louis, Denver et Salt Lake City.

SAN FRANCISCO

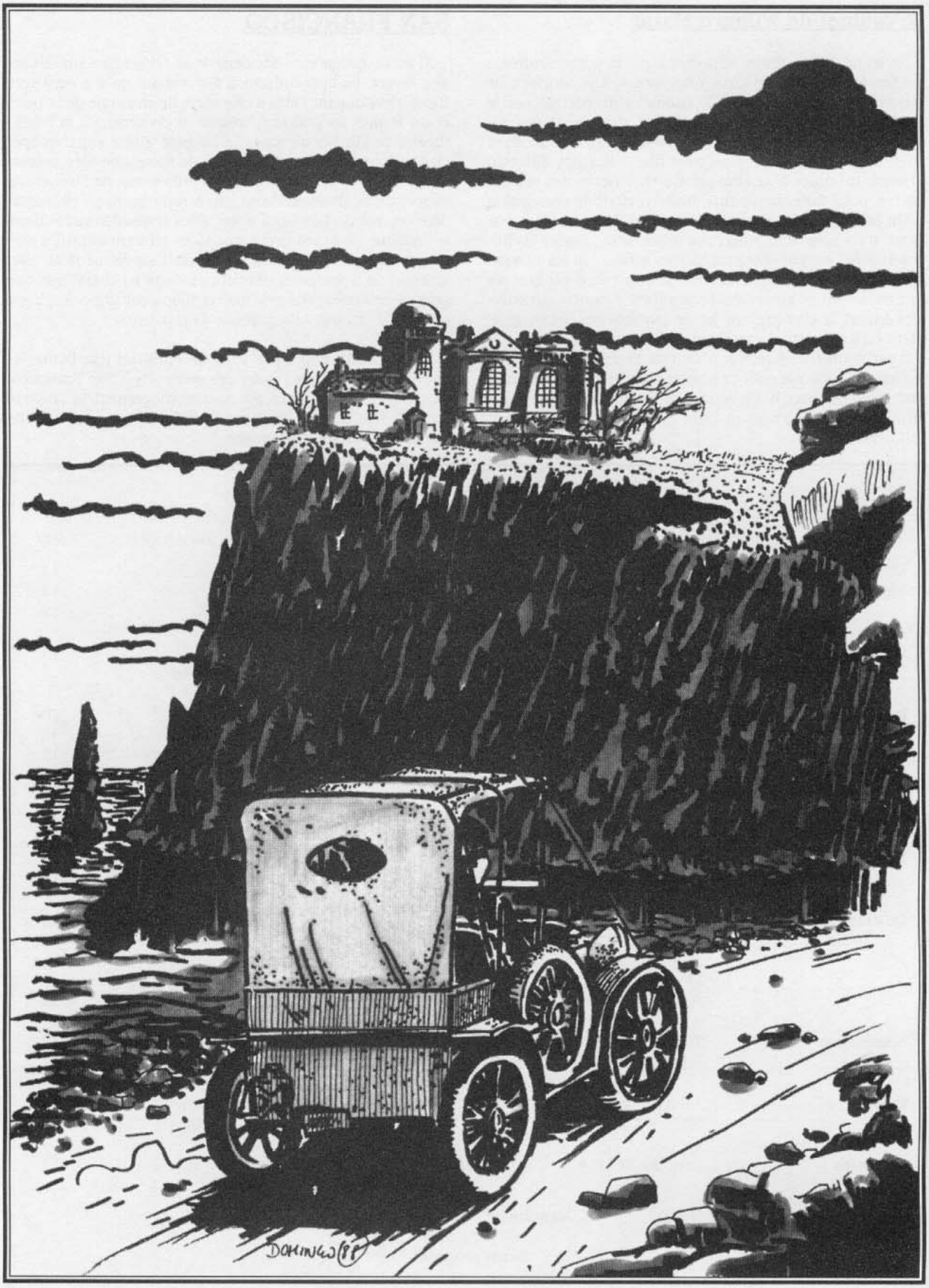
Si les investigateurs décident de se renseigner sur le docteur Evert, ils apprendront à l'université qu'il a écrit une thèse, développant l'idée d'une sorte de chirurgie de la peau et du visage. Ils pourront trouver le document à la bibliothèque de l'université mais le langage utilisé est trop spécialisé pour que l'un d'entre eux se fasse une idée précise de la chose. S'ils interrogent un professeur de l'université de médecine, ils se rendront vite compte qu'Evert est considéré comme un farfelu. Il a des idées révolutionnaires dans le domaine de la chirurgie, des idées très personnelles que ne partage pas du tout le reste du monde médical. Son affirmation principale, développée dans sa thèse, est que grâce à certaines formes d'interventions chirurgicales, il est possible de changer l'apparence d'un patient.

Si les investigateurs parviennent à prouver leur bonne foi auprès du Conseil de l'Ordre des médecins à San Francisco, ils pourront avoir accès au dossier concernant la clinique Evert à Rocksaff. Il contient la liste du personnel et de l'ensemble des soins proposés.

Clinique EVERT, Rocksaff Cal.

		Armes		*Dommages*	*PdV*
Direction	Dr Martin Evert				11
Médecine Générale	Dr Karl Mooligan				12
	Dr Colin Van Elzang				13
Infirmière-Chef	Suzanne Farley	Scalpel	60%	1D4	13
		9mm	35%	1D10	
Infirmières	Miss Sellers				10
	Miss Beedle	Ciseaux	40%	1D4	11
	Miss Mc Michael	Strangulation (Bande Velpeau)	50%	voir Règles	12
	Mrs Kulin	Piqûre	70%	suivant produit	10
	Mrs Tallington	Scalpel	40%	1D4	11
Kinésithérapeutes	Steven Pendergast	Gourdin	55%	1D6	14
	Brian Brackstone	Fusil	50%	2D6	14
Infirmiers	Paul Sutter	Garrot	60%	voir Règles	13
	Tom Freenut	Poignard	50%	1D4 + 2	12
		7. 65	50%	1D8	
	Rick Perotto	Couteau	60%	1D4 + 2	11
	Harold Grieves	Rasoir	68%	1D4	15
Secrétaires	Tom Whalley	Cal. 32	40%	1D8	12
	Bill Gaffer	Cal. 38	30%	1D10	11
Cuisiniers	John Finnerty	Couteau	70%	1D4 + 2	14
	Michael Ostin	Hachette	50%	1D6 + 1	12
Jardinier	Greg Buckowsky	Hache	45%	1D8 + 2 + 1D6	17

Capacité de l'établissement
34 personnes
Soins proposés
Sauna, massages, musculation et rééducation musculaire, bains de boue, bains turcs, piscine, jets d'eau.



La clinique est située à deux kilomètres au Sud du village de Rocksaff, sur une falaise dominant l'océan.

ROCKSAFF

Au village, on ne voit que très rarement les gens de la clinique. Si les investigateurs décident de passer quelques jours à Rocksaff, il est probable qu'ils croiseront Greg Buckowsky, l'immense jardinier de l'établissement de soins venu faire quelques achats.

S'ils se promènent le long de la plage, ils se rendront compte que la clinique est inabordable par l'océan. Un jet de T.O.C. réussi leur fera découvrir un objet métallique très léger, rejeté par l'océan, à moitié enfoui dans le sable. Il s'agit d'une boîte en aluminium dont se servent les infirmières pour ranger les seringues. La boîte est entourée de sparadrap. A l'intérieur a été déposé un billet sur lequel on peut lire : *"Au secours... Venez me chercher... Ils sont tous fous ! "*. La signature est illisible.

NOTE : Il s'agit d'un message envoyé par une jeune infirmière désespérée : Roxane Sellers. Engagée pour un premier job à la clinique, elle s'est rendue compte de ce qui s'y passait, mais n'a pu s'en échapper.

Il est probable que les investigateurs craignent de se présenter sous leur véritable identité et désirent donner un faux nom; ce sera tout à fait possible car personne ne leur demandera de pièce d'identité.

Ainsi Agatha et Jason pourront, par exemple, se faire passer pour Mrs Barbara Hendrix accompagnant son époux, le professeur John Hendrix souffrant d'une douloureuse sciatique, et Chuck pour Sidney Chebett, le fameux chanteur de cabaret de Chicago, en proie à de violentes crises d'asthme.

Quoi qu'il en soit, dès leur arrivée à la clinique, ils seront pris en charge par les employés de Martin Evert. Ils rempliront un questionnaire médical succinct concernant le motif de la cure (y figure la question *"Quelles personnes prévenir en cas d'accident ? "*), payeront une semaine d'avance (50 $ par personne), puis passeront une visite médicale devant le docteur Evert. Il se montrera aimable, courtois et bien élevé. Le fait que les investigateurs ne souffrent pas vraiment de maux nécessitant une cure, n'est pas un problème. Martin Evert mettra cela sur le compte du snobisme ou d'une maladie psychosomatique.

9h00
Petit déjeuner

9h30 à 12h00
Soins appropriés

13h00
Déjeuner

14h00 à 16h00
Sieste, repos ou promenade

16h00 à 19h00
Soins appropriés

20h00
Diner

21h00 à 22h00
Soirée
(cinéma, salon, théatre, etc...)

23h00
Extinction des feux

Horaires des activités à la clinique.

LA CLINIQUE DU DOCTEUR EVERT

Dans un vaste et agréable parc, trois bâtiments se font face.

La maison du docteur Evert

Cette confortable demeure ne recèle aucune information susceptible de compromettre le docteur. Celui-ci n'y est présent que la nuit. Une bibliothèque très fournie et une incroyable collection d'instruments chirurgicaux constituent les deux éléments les plus remarquables de cette habitation. La réussite d'un jet de T.O.C. permettra de découvrir que la cheminée peut être actionnée, dévoilant ainsi un petit tunnel qui s'enfonce dans les ténèbres. Il mesure une vingtaine de mètres de long et mène à la salle de préparation.

La porte est fermée à clef.

Les logements du personnel

Cette bâtisse est constituée d'un alignement de chambres, toutes fermées à clef. Roxane Sellers est retenue prisonnière dans l'une d'elles.

Si les détectives de Nightmare parviennent à la rencontrer, la réussite d'un jet de Diagnostiquer une Maladie leur apprendra que la captive est droguée à mort.

Chaque jour, John Finnerty lui apporte nourriture et drogues. Les propos de Roxane sont complètement incohérents. Seule une hypnose (jet de Psychanalyse) la sortira (momentanément) de cet état et lui fera raconter sa terrible expérience...

Une cabane à outils forme l'extrémité Est du bâtiment. Il y a 40% de chances pour qu'elle soit occupée par Greg Buckowsky. Ce dernier y somnole chaque nuit, entre deux tours de garde dans la propriété.

La clinique

Rez-de-chaussée

Un vaste couloir partage le rez-de-chaussée. En face des bureaux de l'infirmière-chef et du docteur Mooligan, se trouve une **cabine téléphonique** où Mrs Twenton passe de longues heures avec son impresario.

Les bureaux des différents médecins contiennent les dossiers de leurs malades respectifs. Seul celui d'Evert recèle un passage secret (jet de T.O.C. réussi) conduisant au cabinet d'auscultation esthétique du sous-sol.

Plus loin, 1D4 infirmières sont occupées dans **l'infirmerie.**

Dans la pièce contiguë - **Administration** - les secrétaires, T. Whalley et B. Gafer, n'émergent de la paperasserie que pour les heures de repas. Un jet de Bibliothèque réussi dans les archives de la clinique révélera la trace du passage de Joe Sample parmi les curistes et d'Harold Grieves (cf. *Le cabinet de Wilburn Matic)* parmi les membres de la clinique. Si le docteur Evert est questionné à ce sujet, il prétendra qu'il a dû se passer des services de cet infirmier pour des raisons tout à fait professionnelles qui ne regardent pas la clientèle de la clinique. Si toutefois les détectives insistent (au risque de compromettre leur couverture), il déclarera que Grieves manifestait des troubles du comportement (paranoïa et agressivité excessive) incompatibles avec la fonction qu'il occupait.

L'extrémité du couloir débouche sur un corridor. A sa droite, une **cuisine**, une **salle à manger** et un grand **salon.** De la cuisine, un escalier permet de descendre à la cave. Cependant, les cuisiniers n'aiment pas les curieux et les détectives de Nightmare devront prendre garde à ne pas finir dans une marmite de chili con carne, la spécialité du chef.

La partie centrale du bâtiment offre un large éventail d'ateliers de remise en forme, placés sous la responsabilité du docteur Colin Van Elzang. Ce sont principalement les infirmiers qui animent ces ateliers. Il y a 50% de chances que le bureau du kiné soit occupé par S. Pendergast ou B. Brackstone. P. Sutter, T. Freenut et R. Perotto s'occupent respectivement des salles de **musculation**, **saunas** et **bains turcs.**

Notons au passage qu'un des tatamis de la salle de musculation recouvre une trappe conduisant directement au baisodrome.

La **salle de jeux** est animée en alternance par 5 membres du personnel qui mettront les 100 000 $ de la banque à la disposition des joueurs. Cet endroit est fréquenté avec assiduité par Miss J. Waters et J. Robertson.

L'aile Est est réservée aux divertissements. Elle comprend un petit **théâtre** (un spectacle interprété par une partie du personnel a lieu une fois par semaine), un **hall** pour les soirées dansantes et une **salle de cinéma** (le même film est projeté deux fois par semaine).

La **cabine de projection** contient une dizaine de bobines. L'une d'elles comporte des scènes de leçons d'anatomie particulières, animées par une bonne partie du personnel de la clinique. En face de la cabine, un fauteuil pivote sur lui même (réussir un jet de T.O.C.) et dévoile un petit escalier de bois conduisant à la salle des perversions.

Premier étage

On accède au premier étage par un escalier situé à l'extrémité du couloir principal. Chaque **chambre** comporte des toilettes privées. Les chambres de 1ère classe sont évidemment plus spacieuses, plus confortables et plus chères. Le **salon** est très coquet. Il propose piano, gramophone, jeux d'échecs et de cartes à ceux qui préfèrent les ambiances feutrées aux longues balades dans le parc. Lorsque les investigateurs arriveront à la cure, une vingtaine de patients s'y trouveront pour des raisons diverses.

Chambre 1 - Mrs Gloria Twenton
Ancienne star du cinéma hollywoodien, elle est présente à la clinique pour se refaire une jeunesse (elle a 49 ans), mais prétexte une faiblesse pulmonaire devant les autres curistes.

Chambre 2 - Mr Burton Bartens (alias dr Robert Fredericks)
Il s'agit d'un médecin de Los Angeles qui trouve que le docteur Evert est, de par ses thèses sur la chirurgie esthétique, un individu dangereux. Fredericks s'est infiltré dans la clinique sous une fausse identité pour surprendre la supercherie d'Evert.

Chambre 3 - Colonel Mathew Cole
Ce vétéran de la Guerre de Sécession vit habituellement à la rude... Malheureusement pour lui, d'épouvantables rhumatismes le rappellent à la dure réalité de la vie d'un septuagénaire.

Chambre 4 - Miss June Waters
Strip-teaseuse de 43 ans, elle a gagné au Bingo à Las Vegas, Nevada. Nouvelle riche, nouvelle snob, elle a décidé de se faire effacer les bourrelets.
Miss Waters ne se sépare jamais de "Zanzibar", son immonde caniche.

Chambre 5 - Mrs Thérèse Becket
Veuve d'un magnat texan du pétrole, sexagénaire, elle est persuadée de souffrir de troubles cardiaques.

Chambre 6 - Mr Timothy Mc Carty
Riche fermier du Wyoming, il a subi deux attaques avant de se décider à suivre une cure à Rocksaff. Il est très malade et certaines émotions risqueraient de lui être fatales...
Cher Gardien, Timothy Mc Carty est un PNJ à manipuler avec précaution, sinon gare à la crise cardiaque...

Chambre 7 - Mrs Anna Fidler
La cinquantaine, c'est la femme d'un grand avocat de San Francisco. Elle souffre d'une abominable sciatique qui la rend des plus acariâtres.

Chambre 8 - Miss Fionna Simson
Fille d'un armateur californien, elle suit des études de sociologie. Elle a vingt deux ans. Elle est superbe, très intelligente mais malheureusement asthmatique.

Chambre 9 - Mr David Galfas
Ce notaire de cinquante six ans souffre d'arthrose.
Il a une deuxième faiblesse : l'alcool...

Chambre 10 - Miss Josepha Robertson
La trentaine rugissante, cette superbe nymphomane est à la recherche d'un portefeuille bien rempli.

Chambre 11 - Mrs Maria Ballas
Cantatrice de 50 ans, elle persiste à toujours vouloir jouer des rôles de jeunes premières en souvenir de Sylvester Travalto, son premier amour.
Elle a déjà divorcé six fois.

Chambre 12 - Mr & Mrs Collins
Un couple de retraités de San Diego. Ils sont charmants, toujours souriants et très discrets. Mrs Collins se fait soigner pour ses lumbagos et torticolis trop fréquents, Mr Collins pour son cœur.

Chambre 13 - Mr Jim Crack
Représentant en assurances, il a 44 ans et se fait soigner pour des troubles pulmonaires graves. Marié, père de trois enfants, c'est un dragueur invétéré.

Chambre 14 - Mr Paolo Cetti
32 ans, la mine patibulaire, plutôt mal élevé, c'est un tueur de Chicago venu se faire refaire le portrait.
Il ne se sépare jamais de son calibre 45.

Chambre 15 - libre

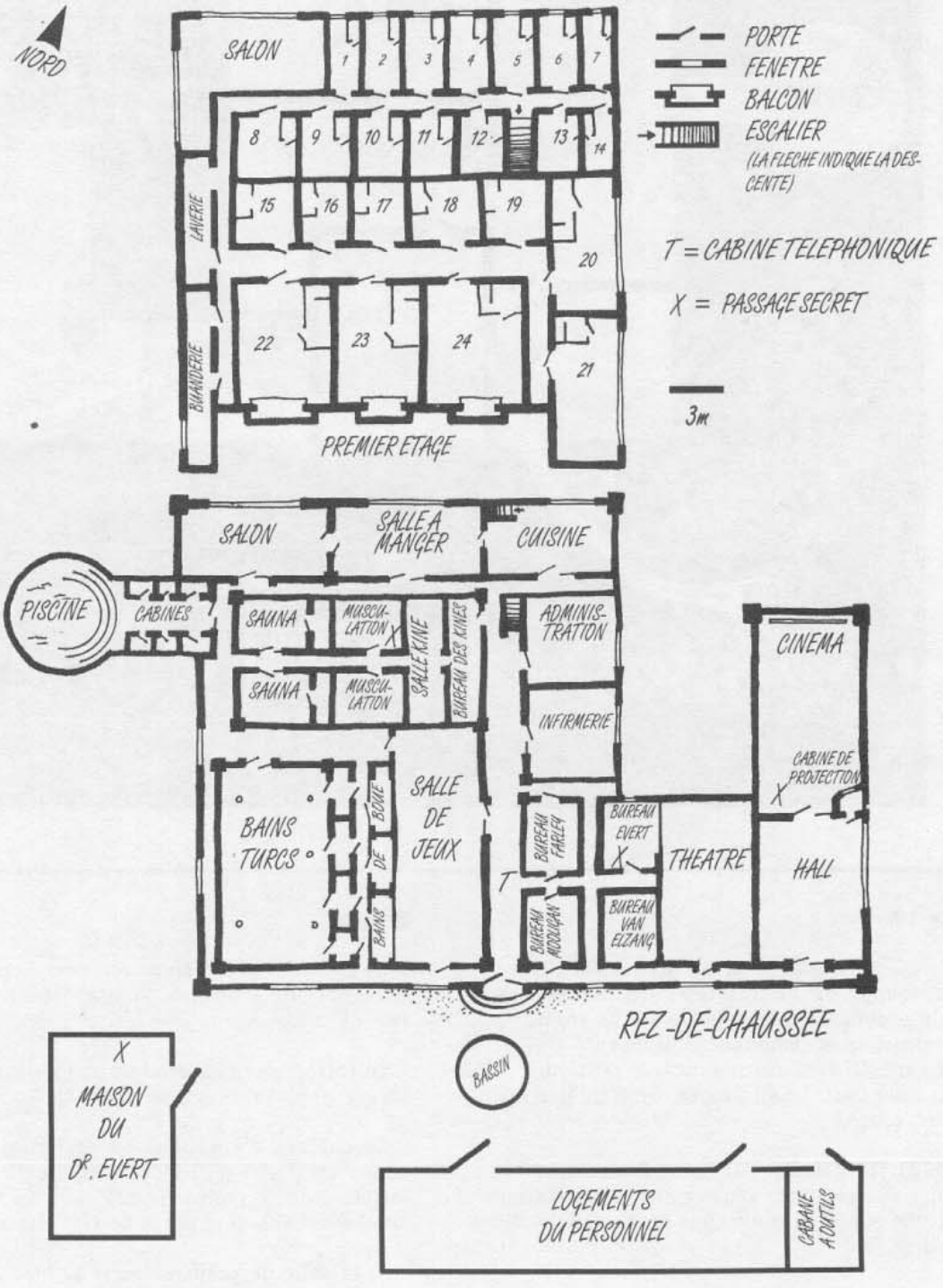
Chambre 16 - libre

Chambre 17 - libre

Chambre 18 - libre

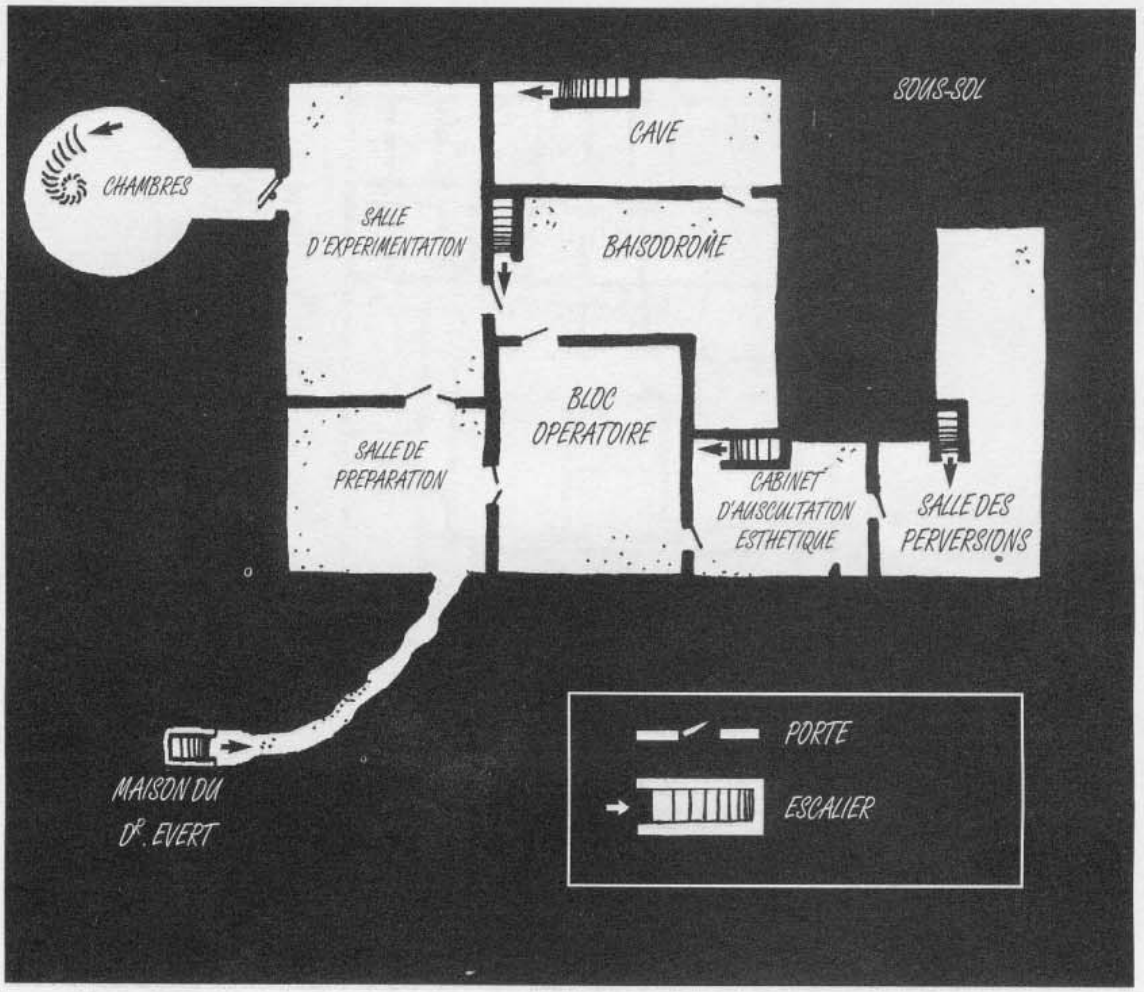
LA CLINIQUE DU DOCTEUR EVERT

(1ère partie)



LA CLINIQUE DU DOCTEUR EVERT

(2ème partie)



Chambre 19 - libre

Chambre 20 (1ère classe) - Mr Brian Brooks
Jeune homme de 17 ans, c'est le fils de Bertold Brooks, le grand patron de la pègre de Las Vegas.
Il est toujours accompagné d'Innocento Canta, un individu haut de deux mètres, pesant cent vingt kilos, au faciès simiesque. Brian Brooks souffre d'une insuffisance cardiaque.

Chambre 21 (1ère classe) - Mr Ralph Brunswick
Candidat aux élections sénatoriales à Los Angeles, il se refait une santé en compagnie de Miss Nelly Minas, sa secrétaire...

Chambre 22 (1ère classe) - libre

Chambre 23 (1ère classe) - libre

Chambre 24 (1ère classe) - libre

Sous-sol

La salle des perversions renferme la panoplie complète du parfait sado-maso. Chaînes, fouets, épingles, etc... rien ne manque.

Le baisodrome comprend un matériel cinématographique complet et plusieurs matelas posés à même le sol.

Le cabinet d'auscultation esthétique dispose d'un coffre-fort contenant les dossiers des clients en chirurgie faciale et les comptes-rendus détaillés des expériences abominables menées par le docteur Evert.

Si **la salle de préparation** et **le bloc opératoire** sont similaires aux salles utilisées en milieu hospitalier, les chambres froides contiennent les restes des malheureux qui n'ont pas survécu aux abominations d'Evert (perte de 0/1D6 points de SAN). En ce qui concerne **la salle d'expérimentation,** voir *Les activites occultes du docteur Evert.*

LES ACTIVITES OCCULTES DU DOCTEUR EVERT

Sans doute l'avez-vous deviné, la clinique Evert n'est qu'une façade qui cache d'étranges activités.

La première est l'exercice illégale de la chirurgie esthétique pratiquée par le docteur Evert dans un bloc opératoire situé sous la clinique. Dans certains milieux, Evert est réputé pour avoir des doigts de fée et il arrive fréquemment qu'un ou une curiste lui demande de s'en servir à des fins esthétiques. Evert n'hésite jamais à opérer pour la modique somme de 1 500 $.

Mais il y a pire ! Lorsque certains curistes n'ont pas de famille et sont relativement en bon état, Evert n'hésite pas à les faire disparaître pour s'en servir comme cobayes lors de diaboliques expériences.

C'est ainsi que le pauvre Joe Sample se trouve prisonnier dans la salle d'expérimentation. Il est toujours vivant, comme la plupart des autres cobayes mais son état est difficilement supportable à voir (0/1D4 + 1 points de SAN). La réussite d'un jet de Zoologie apprendra qu'Evert lui a ouvert la cage thoracique, enlevé les poumons pour les remplacer par des poumons de dauphins et greffé de part et d'autre du cou des ouïes de requin blanc.

Sample semble flotter en position verticale dans un bocal rempli d'un liquide verdâtre. Des tubes partent d'étranges machines et aboutissent aux ouïes et aux bras. Les autres expériences d'Evert sont du même acabit : un des cobayes a été écorché vif et a subi une greffe d'écailles.

Inutile de préciser que tout le personnel de l'établissement est dévoué corps et âme à Evert. Chaque membre participe au culte de Cthulhu, excepté Miss Sellers, jeune infirmière qui a trouvé ici son premier poste voici quinze jours. Evert prévoit, soit d'en faire sa maîtresse, soit de la livrer aux Profonds, ou même les deux successivement.

Les docteurs Van Elzang et Mooligan n'ont également rien de premiers communiants. Van Elzang est un obsédé sexuel pervers et Mooligan un sadique au dernier degré. Tous les deux se livrent, avec la bénédiction d'Evert, à d'édifiantes activités nocturnes en compagnie des membres du personnel, sous la clinique.

Tous les soirs, les pensionnaires de la cure absorbent une dose de laudanum incorporée à leur insu dans leur repas afin qu'ils passent une bonne nuit et surtout ne dérangent pas. Si les investigateurs dînent avec les curistes, il leur faudra réussir un jet sous 3 x POU chaque quart d'heure après 22 heures pour parvenir à lutter contre le sommeil.

Que vont faire nos détectives contre les agissements d'Evert et de son personnel ? Eux seuls le savent. Mais tant qu'ils resteront discrets, personne ne cherchera à leur nuire et il vaut mieux pour eux qu'il en soit ainsi...

La meilleure chose à faire, une fois qu'ils auront réuni suffisamment de preuves ou d'éléments compromettants, sera de prévenir les autorités (le shérif du comté) afin de faire boucler les déments de la clinique Evert. Evert, Van Elzang et Mooligan seront jugés et condamnés à la chaise électrique. Les autres membres du personnel auront à purger une lourde peine de prison.

Martin Evert : 38 ans

Né en 1889 à Innsmouth, Evert étudie la médecine à Boston puis à San Francisco. Etudiant brillant, il se fait également remarquer par son asociabilité. Durant l'été 1920, il disparaît au large des côtes californiennes. Son voilier sera retrouvé par les garde-côtes mais Evert restera introuvable.
Descendant d'Obed Marsh (cf. *Le cauchemar d'Innsmouth* de H.P.L.) Evert est entré en contact avec le peuple des Profonds. Initié aux secrets de la race, il devient Grand Prêtre de l'Ordre Esotérique de Dagon. Il décide alors d'établir une nouvelle colonie semblable à celle d'Innsmouth, sur le sol californien. Evert organise des cérémonies dédiées à Cthulhu, dans une grotte aménagée sous la clinique; cérémonies au cours desquelles les Profonds peuvent s'accoupler avec des humains et pervertir l'espèce.
En récompense, les Profonds lui ont remis une partie non négligeable du trésor des Marsh et un exemplaire du *Cthaat Aquadingen*.
Fin 1921, Evert réapparait mystérieusement à San Francisco. Il s'associe alors aux docteurs Mooligan et Van Elzang et fonde avec eux une clinique à Rocksaff.

FOR	10	DEX	18	INT	18
CON	12	APP	9	POU	18
TAI	10	SAN	0	EDU	18
PdV	11				

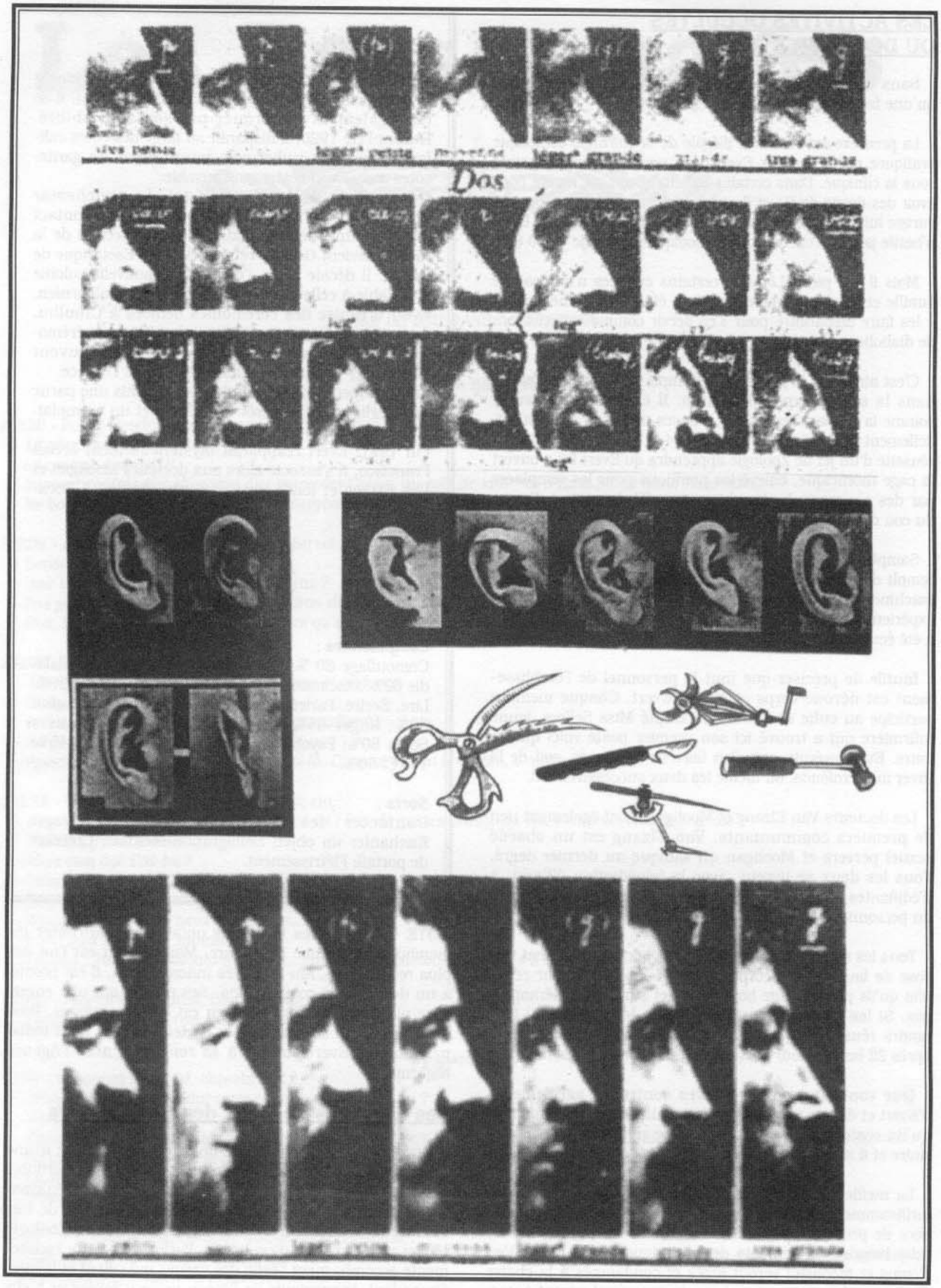
Compétences :
Camouflage 60 %; Chimie 90%; Diagnostiquer Maladie 60%; Discussion 50%; Droit 40%; Eloquence 50%; Lire, Ecrire, Parler Allemand 70%; Mythe de Cthulhu 50%; Nager 65%; Pharmacologie 65%; Premiers Soins 80%; Psychologie 45%; Soigner Maladie 45%; T.O.C. 50%.

Sorts :
Contacter les Profonds; Signe de Voor; Enchanter un objet; Déflagration mentale; Création de portail; Flétrissement.

NOTE : De tous les individus qu'auront à affronter les membres de l'agence Nightmare, Martin Evert est l'un des plus redoutables. Elu de déités innommables, il est promis à un destin sans comparaison. Ses projets ont une envergure planétaire et Rocksaff n'en est que le prologue. Pour des raisons qui seront révélées en temps utile, il est indispensable qu'Evert survive à sa rencontre avec l'Agence Nightmare.

Les cavernes de Ceux des Profondeurs

Un escalier séculaire mène de la chambre froide à une plage située au pied de la falaise. Il traverse un véritable dédale de cavernes et de boyaux ornés, çà et là, d'énigmatiques symboles. Les parois détrempées présentent de très nombreuses traces de griffures qu'aucun jet de Zoologie réussi ne permettra d'expliquer. Parfois, d'odieux coassements accompagnent l'écho des vagues qui giflent la falaise. Cependant, la proximité de l'océan ne peut expliquer à elle seule l'épouvantable odeur de poisson qui régne ici.



Document extrait des archives du docteur Evert

NOTE : Aucun plan des cavernes n'a volontairement été fourni.
Le Gardien devra nourrir l'incertitude des joueurs en se montrant évasif dans ses descriptions concernant le chemin parcouru.
Même si ces derniers possèdent une quelconque source de lumière, ils ne doivent pas parvenir à établir un plan correct des lieux.
Le désarroi et la tension nerveuse résultants iront de paire avec l'épouvantable endroit que sont les Cavernes de Ceux Des Profondeurs.

A cet effet, le Gardien devra lancer 1D100 et consulter la table des événements, ci-contre, pour déterminer la progression des détectives.

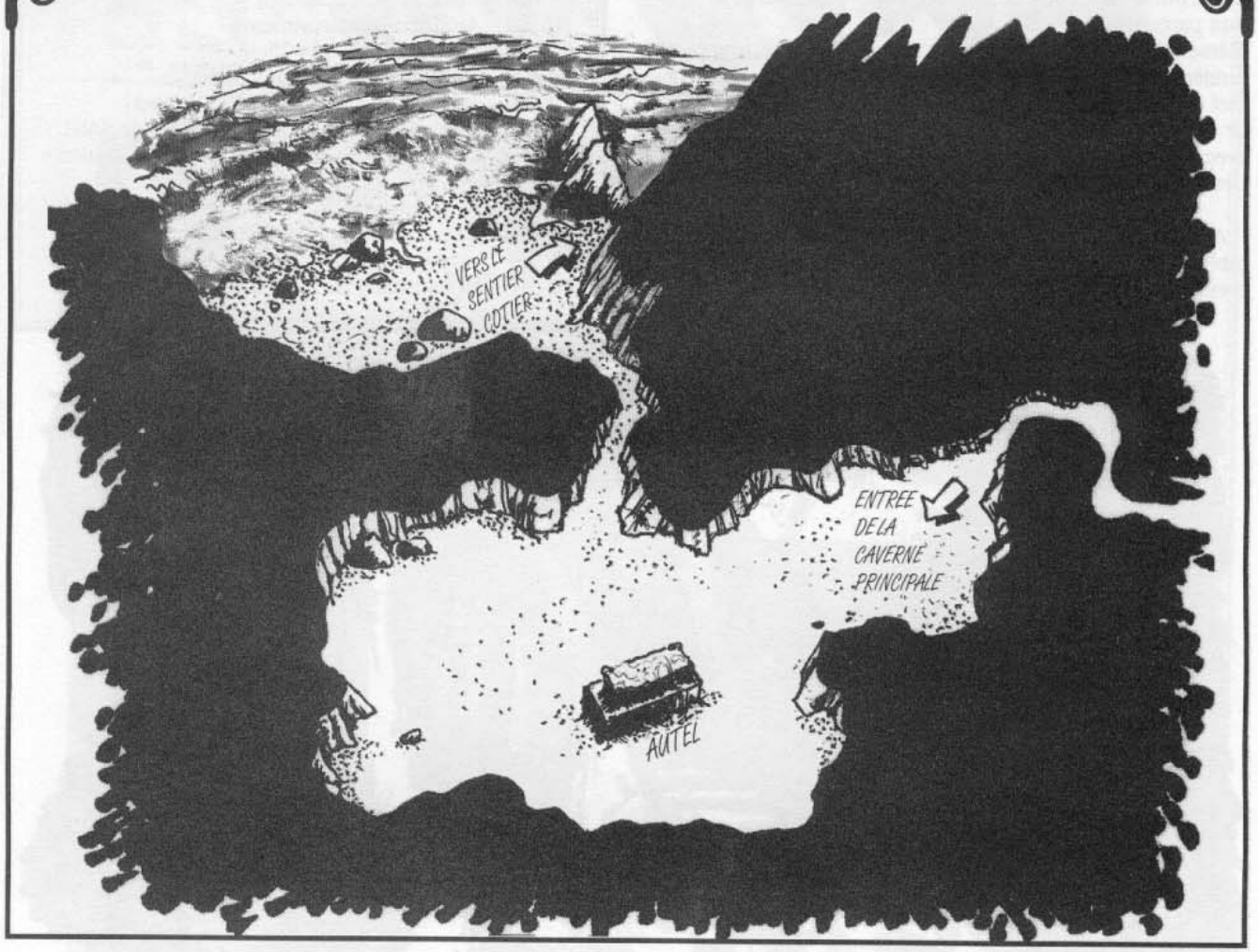
Table des Evénements

01 - 09	Caverne principale.
10 - 19	Audition de coassements.
20 - 29	Cul-de-sac.
30 - 39	Boyau inondé (jet sous Nager).
40 - 49	Risques de chute (jet sous Grimper).
50 - 59	Découverte d'un cadavre (0/1 point de SAN). Le travail des crabes interdit toute identification.
60 - 69	Rencontre d'un Profond.
70 - 79	Rencontre d'1D6 Profonds dont 1D4 armés.
80 - 89	Le personnage fermant la marche disparaît mystérieusement.
90 - 100	Retour dans la chambre froide.

Les Profonds

	N°1	*N°2*	*N°3*	*N°4*	*N°5*	*N°6*	*N°7*	*N°8*	*N°9*	*N°10*
FOR	12	13	11	10	14	9	12	15	11	10
CON	9	8	10	7	11	8	13	13	7	8
TAI	13	16	12	11	17	10	15	13	11	12
INT	12	10	9	12	13	17	12	10	15	8
POU	9	12	5	7	11	15	13	10	12	6
DEX	7	12	13	5	14	7	9	5	11	15
Armure	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
PdV	11	12	11	9	14	9	14	13	9	10
Griffes	50%	45%	30%	25%	60%	45%	35%	45%	25%	40%
dommages	2D6	2D6	2D6	2D6	2D6	2D6	2D6	2D6	2D6	2D6
Trident	25%	35%	25%	40%	20%	35%	25%	30%	20%	25%
dommages	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10

LA CAVERNE PRINCIPALE



La caverne principale

Cette grande caverne (30 x 50 m) accueille les Profonds ainsi que leurs "invités" lors de répugnantes cérémonies en l'honneur de Père Dagon et Mère Hydra.

Un immonde autel orné de coquillages et d'écailles trône en son centre. Un T.O.C. réussi permettra de découvrir un mécanisme qui, une fois actionné, dévoilera une cache située sous l'autel. Cette cache recèle une part non négligeable du trésor des Marsh (à la discrétion du Gardien) et l'exemplaire du *Cthaat Aquadingen* d'Evert.

NOTE : Si aucune disparition n'a été à déplorer lors du périple souterrain, la caverne ne contiendra qu'1D2 Profonds. Sinon, le(s) prisonnier(s) sera présent mais sous la surveillance d'1D4 Profonds.

Cette grotesque assemblée semble préparer un odieux rituel mêlant festin et orgie auquel le(s) prisonnier(s) sera convié. S'il(s) n'est pas sauvé à temps, il(s) participera à la perpétuation de cette ignoble espèce, sombrant dans la folie (1D50/1D100 points de SAN) alors que déjà, les premiers stigmates de l'horrible et irréversible mutation se manifesteront...

Un sentier côtier très accidenté passe à proximité de la plage. Un jet de Grimper sera nécessaire pour atteindre cette unique planche de salut.

CONCLUSION

Les valeureux détectives pourront acquérir des points de SAN de la manière suivante :

- neutralisation d'Evert	6 points.
- neutralisation de Moolligan	2 points.
- neutralisation de Van Elzang	2 points.
- pour chaque employé neutralisé	1 point.
- libération de Roxanne Sellers	1D2 points.

De retour à Boston, ils feront les grands titres des journaux californiens, et le Globe s'empressera de les mettre à la Une. Le doyen et le conseil d'Harvard verront certainement d'un très mauvais œil le genre de publicité faite par Jason Mellyson (bien malgré lui, il faut bien l'avouer).

En conséquence, Mellyson sera mis en disponibilité. Une nouvelle carrière lui tend les bras, pourquoi ne pas l'accepter ?

Nightmare AGENCY

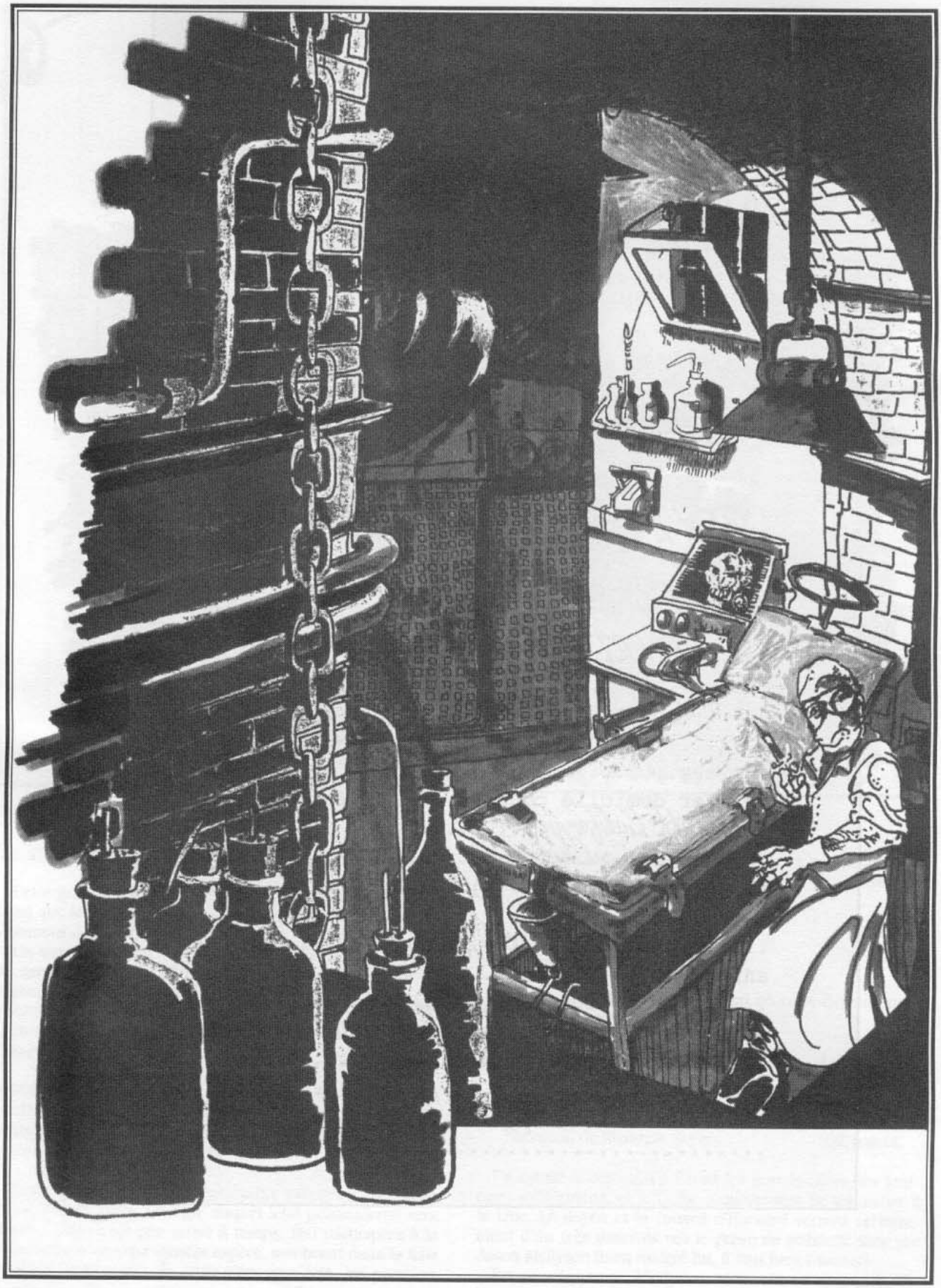
ARKHAM TOWER.13, MISKATONIC STREET. BOSTON (Mass.)

photo n° 4

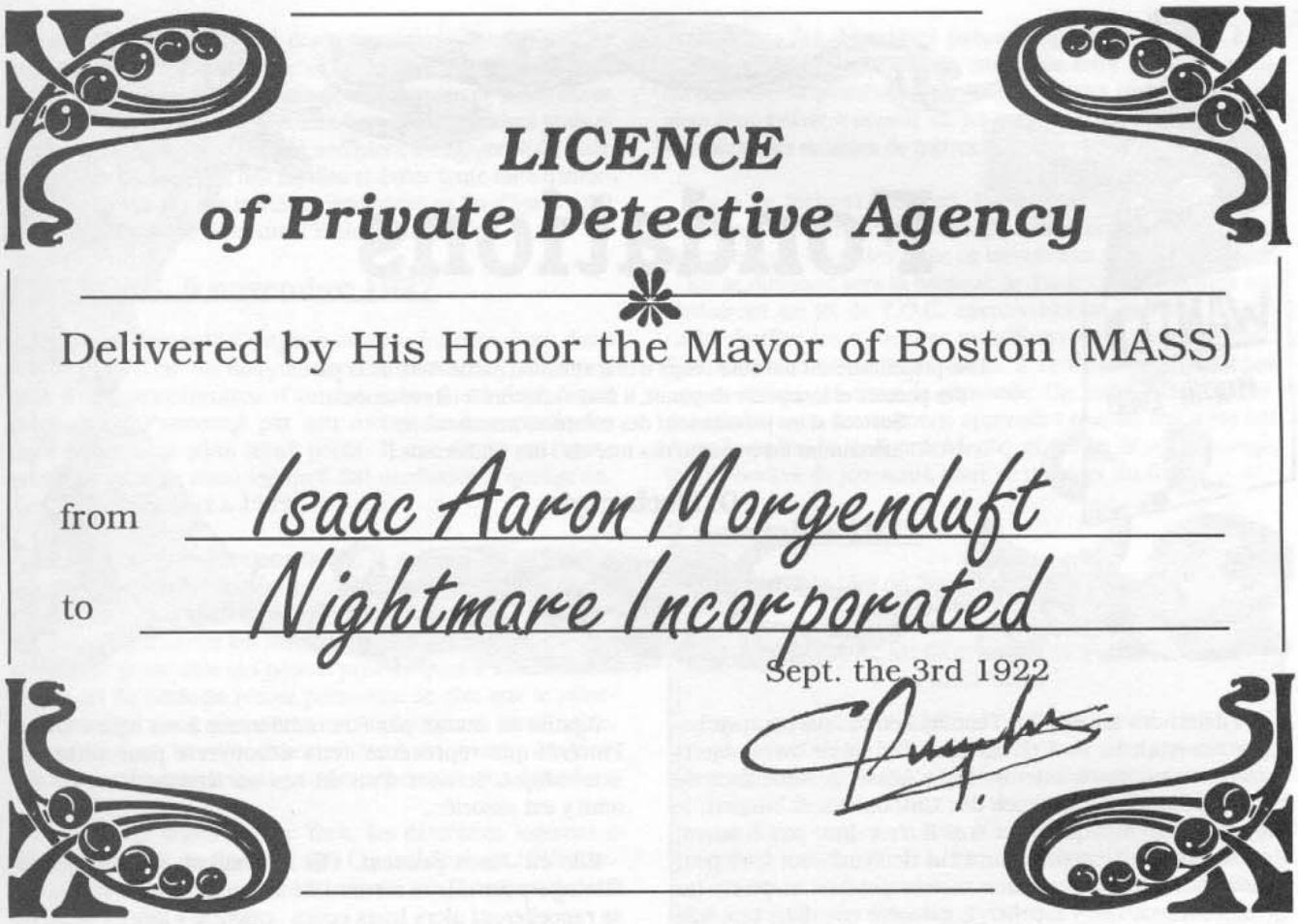
pouce index

nom... EVERT.....prénom... Martin.....
alias.....nationalité... am....
âge..38...ans...taille..1.m..67.poids...65.kg
peau.....blanche.....yeux... noirs.....
cheveux..noirs.....barbe.....
dernier domicile connu.....Clinique Evert....
Rocksaff. Californie.....
profession...Chirurgien.....
signe(s) particulier(s).....
.....FOU DANGEREUX.....
antécédent(s).....
.....1927 condamné à 20 ans pour incitation à..
la débauche, séquestration, complicité de meurtre,..
pratique illégale de la médecine.....
note(s).....
.....DAGON.???.....
.....

La fiche signalétique de Martin Evert



Le diabolique docteur Evert dans son bloc opératoire



Octobre 1927

Chuck reçut un appel téléphonique au début du mois. Son correspondant était l'employé municipal qui, quelques semaines plus tôt, avait procuré la licence de détective et les plaques à Nightmare...

- Bonjour ! Mon nom est Isaac Aaron Morgenduft. Je doute qu'il vous dise quelque chose, mais tant qu'à faire je préfère me présenter. Il n'y a guère que dans les mauvais romans que l'on tient à rester anonyme... Je suis la personne qui vous a rendu service il y a quelques semaines à la mairie. Vous devez certainement vous souvenir de moi. Je viens juste de me rendre compte d'une chose : votre licence est établie à la date du 1er septembre. Or, il se trouve, malheureusement pour vous, que le 1er septembre était un samedi, et que le samedi les bureaux municipaux sont fermés. Il faudrait bien évidemment régulariser cette situation au plus vite, avant que le service en question ne se rende compte de la fraude...

Morgenduft demandait 2 000 $ pour changer la date d'obtention de la licence. Si la somme ne lui était pas remise, la supercherie serait découverte, au risque de mettre Nightmare dans l'embarras. La rallonge devait être livrée le lendemain soir à vingt heures, au restaurant français Le Marquis de Montcalme. Cela laissait le temps de réunir la somme et surtout de cogiter... Morgenduft aurait pu être éliminé mais il aurait alors été impossible de corriger les papiers !

C'était un individu rusé, intéressé et qui avait dû prendre ses précautions avant de se dévoiler (à moins qu'il n'eût été vraiment gonflé). De plus, il avait l'air de bien connaître les subtilités de la loi.

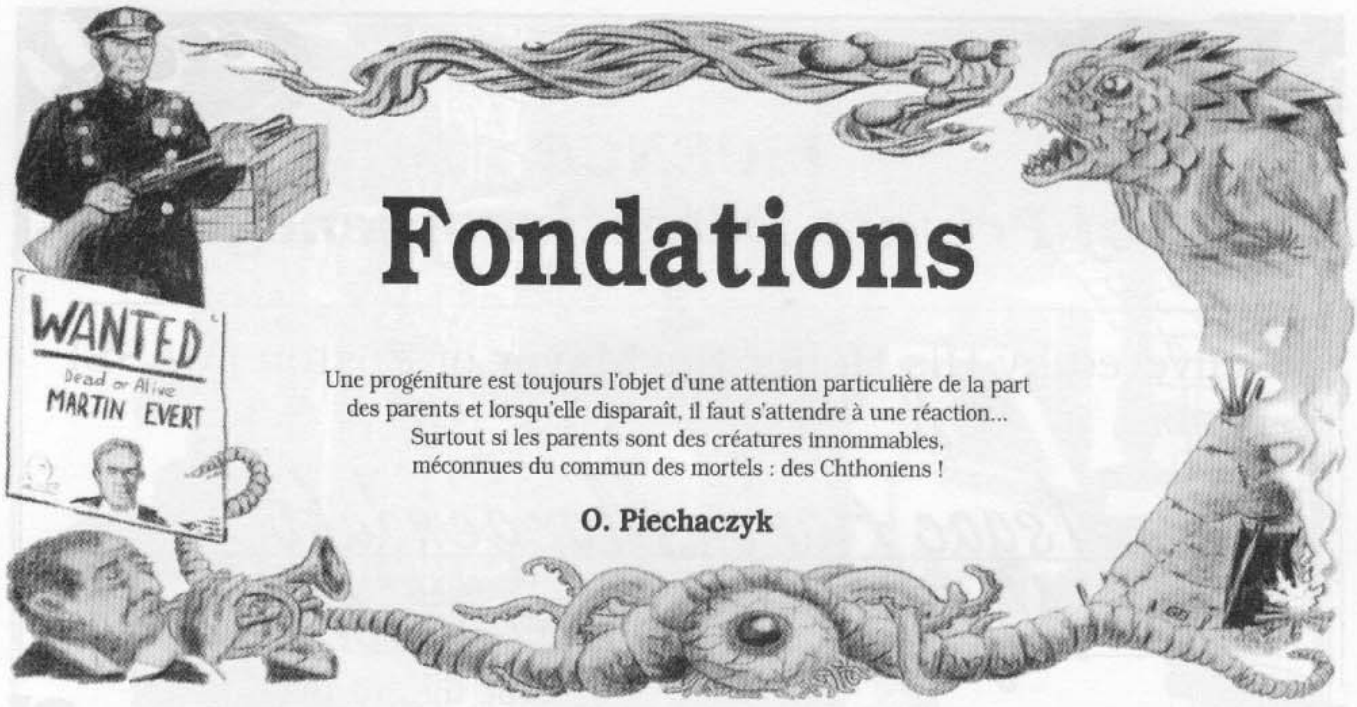
Deux mille dollars, c'était une somme considérable, mais pourquoi ne pas lui offrir plus ?... Au train où allaient les choses, Nightmare avait plutôt intérêt à avoir un spécialiste en matière de droit dans sa manche. Les conditions de vie de ce Morgenduft devaient être modestes, alors en lui offrant une part dans les affaires de l'agence et en lui confiant les comptes, Nightmare était assurée de prospérer.

Le lendemain à l'heure dite, Morgenduft était attablé au Marquis de Montcalme. Il écouta avec un calme absolu Agatha, Chuck, Jason et Patrick lui faire leur proposition. Avant de donner une réponse, il s'enquit de leurs antécédents. Il n'intervint que de temps à autre, entre deux bouchées de saumon fumé ou de chevreuil aux pommes, pour éclaircir un point de détail. A la conclusion du récit des détectives, il afficha un air satisfait et leur proposa du tac au tac de s'occuper des papiers testamentaires de Joe Sample. L'agence avait avant tout besoin de locaux, et la librairie était une solution plus qu'intéressante puisqu'elle ne coûterait rien.

Morgenduft n'avait jamais compté recevoir la somme de 2 000 $. Non, en fait il voulait simplement jauger les détectives, changer de situation et forcer un peu la main au destin.

Restait maintenant à savoir qui de Chuck ou de Morgenduft habiterait à l'ex-Northern Book...

I'VE HAD A DREAM, I. A. Morgenduft



Fondations

Une progéniture est toujours l'objet d'une attention particulière de la part des parents et lorsqu'elle disparaît, il faut s'attendre à une réaction... Surtout si les parents sont des créatures innommables, méconnues du commun des mortels : des Chthoniens !

O. Piechaczyk

Au début des années 20, Timothy Lemon, un parapsychologue new-yorkais, s'est plongé dans l'étude de livres abjects renfermant un savoir interdit. Il y a laissé sa santé mentale mais a découvert l'existence des Chthoniens et surtout, le moyen de communiquer avec eux. Il n'est donc pas étonnant de voir Timothy Lemon, aujourd'hui clochard, tout faire pour rendre aux Chthoniens leur nichée perdue, et punir les hommes d'avoir osé y toucher. Impossible que dans une telle histoire, le nom de Nightmare Inc. n'apparaisse pas !

Novembre 1927

Chuck, Jason et certainement Patrick sont vraisemblablement devenus détectives et l'agence a officiellement deux mois d'existence. Seule Agatha a, si elle l'a conservé, un emploi à l'extérieur de l'agence (Boston Globe). Morgenduft est devenu l'avocat-conseil à plein temps de Nightmare et ne quitte plus l'agence. C'est lui dorénavant qui s'occupera de toutes les tracasseries administratives. Il restera PNJ durant toute la campagne, mais nous conseillons au Gardien de le rendre le plus vivant possible lors de ses interventions.

INTRODUCTION

Le 3 novembre, les détectives découvriront un étrange article à la *Une* du Boston Globe.

DECOUVERTE SENSATIONNELLE EN PLEIN NEW YORK

A la pointe de Manhattan, sur State st, les ouvriers d'un chantier ont mis à jour six œufs de trente centimètres de diamètre. Avant-hier, alors qu'ils élargissaient les fondations du futur Summer Step Building, les hommes ont trouvé à une dizaine de mètres sous terre, six pierres ovoïdes qui ont été remises à Mr Alexander R. Calaghan, conservateur du Museum d'Histoire Naturelle de New York. Selon le professeur Calaghan, il s'agirait d'œufs fossilisés datant d'une centaine de millions d'années.

Agatha ne devrait pas être indifférente à ces lignes. Outre l'intérêt que représente cette découverte pour cette ex-scientifique, le nom d'un de ses anciens professeurs (et ami) y est associé...

Elle ou Jason peuvent, s'ils le désirent, faire un jet en Géologie pour mieux cerner l'information. S'il est réussi, ils se rappelleront alors leurs cours : plusieurs formes de dinosaures ont vécu en Amérique durant l'ère secondaire, il y a plus de cent millions d'années... mais c'est la première fois que l'on découvre des fossiles en plein New York !

Le 4 novembre, grâce à un jet de Bibliothèque réussi, les détectives tomberont sur un autre article du Boston Globe.

DISPARITIONS SUR UN CHANTIER

Il y a deux nuits, six hommes travaillant sur le chantier du Summer Step Building ont disparu. Mr Jeremy Tucker, l'ingénieur en chef des travaux, n'a pu donner aucune explication au capitaine Edward Becket chargé de l'affaire. Notons que c'est sur ce même chantier qu'ont été découverts les mystérieux œufs de dinosaure.

Il est plus que probable que les détectives aient très envie de rentrer en contact avec le professeur Calaghan : c'est un ami d'Agatha, l'affaire des œufs n'a pas l'air des plus courantes et, mon Dieu, l'étrange et le mystère ne sont-ils pas des stimulants pour certains ?

Nightmare n'a actuellement aucun contrat et aurait bien besoin d'un peu de publicité... Que ce soit Agatha, Jason, Chuck ou Patrick, tous devraient se trouver une bonne raison pour s'intéresser de plus près à cette affaire.

Une fois contacté, Calaghan se fera une joie de revoir Agatha et de rencontrer ses amis. Si elle lui propose une série d'articles dans le Boston Globe, il acceptera bien volontiers. Le Boston Globe étant certainement le quotidien le plus lu à Harvard et à Miskatonic University et Calaghan ayant probablement besoin d'appuis universitaires, il offrira

même à Agatha l'exclusivité des informations concernant les fossiles. Il sera enchanté à l'idée de faire la connaissance du professeur Mellyson dont l'écho de ses voyages et conférences lui est parvenu. Il n'a pas vraiment besoin de détectives mais si la proposition lui en est faite, il acceptera d'engager Nightmare pour veiller à la sécurité des fossiles et éviter toute fuite d'informations. Il attendra ses invités le lendemain en fin d'après-midi dans son bureau, au Museum d'Histoire Naturelle.

NEW YORK, 5 novembre 1927

Alexander Romuald Calaghan recevra les détectives dans son bureau. C'est un homme ouvert et naturel. Il a un peu plus d'une cinquantaine d'années mais il est doté d'une santé de fer. Passionné par son métier, la découverte des œufs l'excite au plus haut point. Il est d'une méfiance presque maladive mais lorsqu'il fait confiance à quelqu'un, c'est à bon escient et à 100%.

Une fois les présentations faites, il guidera les détectives dans une salle du musée interdite au public : une antichambre poussiéreuse et mal éclairée où se trouve la vitrine horizontale qui abrite les fossiles. Il s'agit de grosses pierres de couleur jaune sale qui pèsent près de quatre kilos chacune. Un jet de Géologie réussi permettra de dire que le minéral dont elles sont composées est difficilement identifiable. Au moment où les détectives arrivent au musée, les examens entamés depuis trois jours n'ont encore rien donné.

Durant leur séjour à New York, les détectives logeront à l'hôtel St Moritz on the Park (50 Central Park et 1019 Avenue of the Americas - 800 chambres) où Calaghan leur a fait réserver des chambres.

Le professeur est prêt à payer 200 $ par semaine pour l'emploi de détectives, mais pas plus.

Le chantier

Le chantier du Summer Step Building sur State street est entouré d'une palissade de bois haute de trois mètres. La porte aménagée dans cette clôture est cadenassée et aucun bruit ne provient du chantier. De la rue, on ne voit que l'ossature de poutres métalliques d'un building en construction s'élever à plus d'une centaine de mètres.

Quand les Investigateurs seront sur place, une jeep s'arrêtera devant la porte du chantier. Un homme d'une trentaine d'années, blond, en costume de ville mais chaussé de bottes et portant un casque de chantier, en descendra afin d'ouvrir la porte. Il s'agit de l'ingénieur en chef Jeremy Tucker. Au premier abord, il sera froid et distant mais restera poli. Si on lui demande pourquoi il est seul sur le chantier, il répondra que suite aux disparitions, tous les ouvriers ont démissionné. Certains ont même prétendu avoir entendu une sorte de psalmodie durant la nuit. Les ouvriers étaient essentiellement des Portoricains, Cubains, Mexicains et Indiens dont il est impossible d'avoir l'adresse. Un jet de Psychologie réussi révélera alors que Tucker est nerveux et angoissé.

Si les détectives demandent à voir l'endroit où ont été trouvés les œufs, Tucker les conduira aux fondations, les mettant en garde contre le terrain glissant (ne pas hésiter à faire effectuer des jets sous 4 x DEX en descendant dans les fondations - Gare aux chutes !).

Alors que les détectives pataugeront dans la boue à la recherche d'indices, plusieurs mottes de terre se détacheront du talus les surplombant pour tomber à leurs pieds. Ils auront alors tout intérêt à réussir un jet sous 2 x Sauter pour ne pas voir plusieurs dizaines de mètres cubes de glaise les engloutir.

Après ce fâcheux incident, Tucker paraîtra plus amical, s'excusant de ce malencontreux glissement de terrain et offrant des vêtements secs (des bleus de travail) aux détectives crottés.

En se dirigeant vers la baraque de Tucker, les détectives qui réussiront un jet de T.O.C. apercevront un individu louche caché derrière les structures métalliques de la première tour. S'ils s'approchent ou l'interpellent, il s'enfuira en passant par une ouverture qui troue la palissade. Un autre T.O.C. réussi, dans la baraque des ouvriers, apprendra que du feu a été fait dans le poêle, la nuit précédente, et qu'un lit a été occupé (on l'a bourré de journaux pour se protéger du froid).

7 novembre 1927

Gros titre à la *Une* du New York Times

UNE MAISON S'EFFONDRE A BROOKLYN

Un petit hôtel particulier situé au 133, 72e St à Brooklyn s'est effondré hier soir vers 21 heures. Le propriétaire, Mr Jeremy Tucker, est décédé lors de son transfert à l'hôpital. Selon les premiers témoignages, il ne s'agirait pas d'une explosion mais plutôt d'un mini-séisme. La police, arrivée sur les lieux en même temps que les secours, a interpellé un homme : un vagabond en proie à une crise de démence (délirium tremens, certainement) devant les ruines.

Le commissariat Park Row Police Building

Les détectives pourront y rencontrer le capitaine Edward Becket. C'est un homme rude, bourré de préjugés et totalement rationnel. Pour Becket, il s'agit d'une affaire de racket ou de chantage. Il est persuadé que les disparitions du chantier et l'effondrement de la maison de Tucker sont liés (en cela il n'a pas tort). Si les détectives lui demandent à voir le vagabond interpellé la veille, ils devront, soit l'informer qu'ils ont aperçu la veille un rôdeur sur le chantier et prétendre pouvoir l'identifier, soit lui présenter leur plaque en l'avisant qu'ils sont engagés par Calaghan.

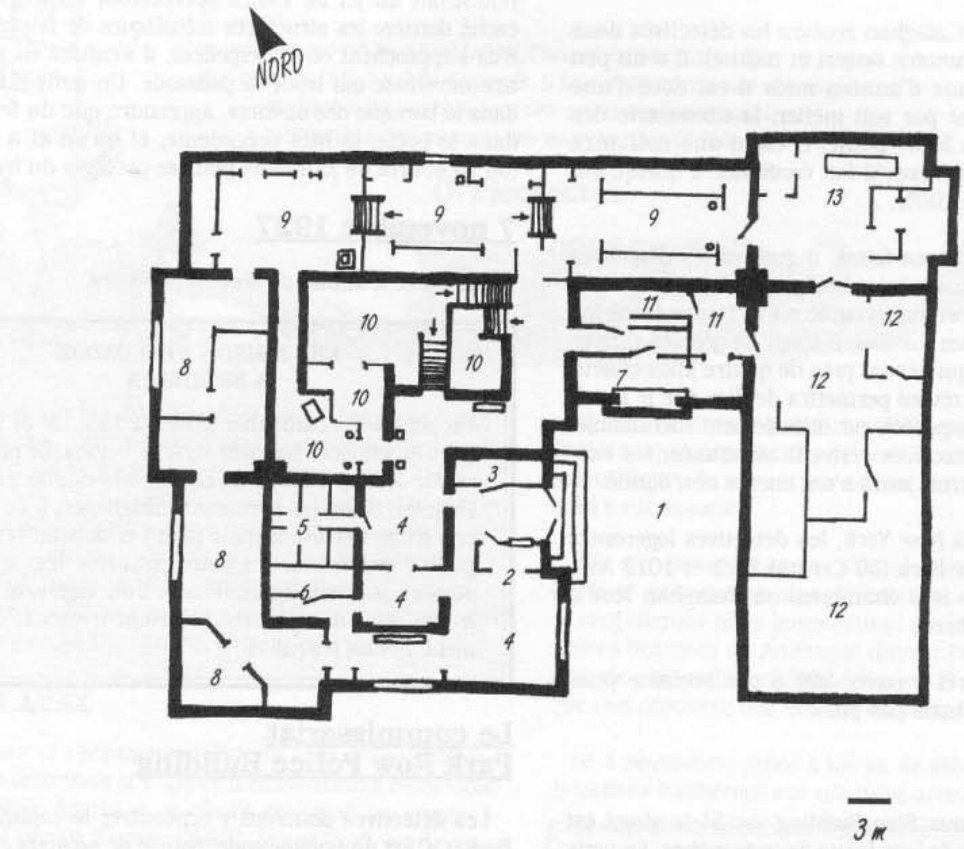
A peine entrés dans le couloir des cellules, les détectives entendront des hurlements épouvantables. Le gardien, assis sur une chaise, se tient la tête dans les mains, en proie vraisemblablement à une épouvantable migraine. Les hurlements proviennent de la cellule où est enfermé l'homme arrêté la veille.

Il s'agit de Timothy Lemon, clochard de son état. Les yeux révulsés, les cheveux ébouriffés, il hurle des phrases incompréhensibles. La réussite d'un jet d'Idée sera nécessaire pour reconnaître l'individu aperçu sur le chantier. Brusquement, Lemon sortira de sa transe, fixera les détectives un à un et s'arrêtera sur le détective ayant le moins de POU. Dans un ricanement malsain, il s'écriera :

- Tu ne sais pas encore ! Tu ne sais rien ! Ni toi ni les autres... Ni ce que vous représentez ! Tu ne pourras rien faire. Tu vas être sous Son emprise. Et après toi... les autres !... Vous n'avez plus aucune chance... Demain, je L'aurai rejoint !...

LE MUSEUM D'HISTOIRE NATURELLE DE NEW YORK

PORTE
FENETRE
BALCON
ESCALIER (LA FLECHE INDIQUE LA DESCENTE)



1 COUR
2 GUICHET
3 SALLE DES GARDIENS
4 SALLES CONSACREES A L'EVOLUTION DE L'HOMME
5 DEBARRAS (MATERIEL D'ENTRETIEN)
6 BUREAU DE CALAGHAN
7 SALLES AMERINDIENNES
9 SALLES CONSACREES A LA PALEONTOLOGIE
10 SALLES CONSACREES A LA FLORE NORD AMERICAINE
11 BUREAUX ADMINISTATIFS
12 LABORATOIRES INTERDITS AU PUBLIC
13 SALLE DES ŒUFS

Une fois son laïus terminé, Lemon reprendra ses hurlements incompréhensibles. Il n'y aura rien de plus à en tirer. Becket juge (sans se tromper) qu'il est bon pour l'asile.

En soirée, de retour au St Moritz on the Park, les détectives recevront un appel téléphonique de Calaghan. Ce dernier, particulièrement excité, leur demandera de venir au plus vite au musée, prétendant qu'il s'y passe quelque chose d'extraordinaire.

Là, Calaghan enjoindra les détectives de le suivre jusqu'à l'antichambre où sont entreposés les fossiles. Trois des œufs ont éclos, la coquille des trois autres est en train de se fendiller. Des œufs sont sortis des vers de la taille d'un avant bras qui se tortillent dans la vitrine. Le professeur demandera aux détectives de préserver le secret pour le moment. L'événement est tel qu'il veut organiser dans les jours prochains une immense conférence de presse, afin que le monde entier sache que son musée a été le théâtre de *"la Résurrection de l'Ere des Dinosaures"*.

8 novembre 1927

Titre à la *Une* du New York Times

LE POLICE BUILDING DE MANHATTAN RAVAGE PAR UN SEISME ?

22h 30 hier soir, le Police Building situé sur Park Row s'est effondré sans raison. On a retiré une dizaine de corps des décombres. Les survivants ont parlé d'un tremblement de terre. New York deviendrait-elle le San Francisco de la Côte Est ?

Si les détectives se rendent sur place, ils rencontreront Becket en proie à un grand désarroi. Il se refusera à tout commentaire, mais affirmera que l'on n'a pas retrouvé le corps de Timothy Lemon.

La Bibliothèque de New York

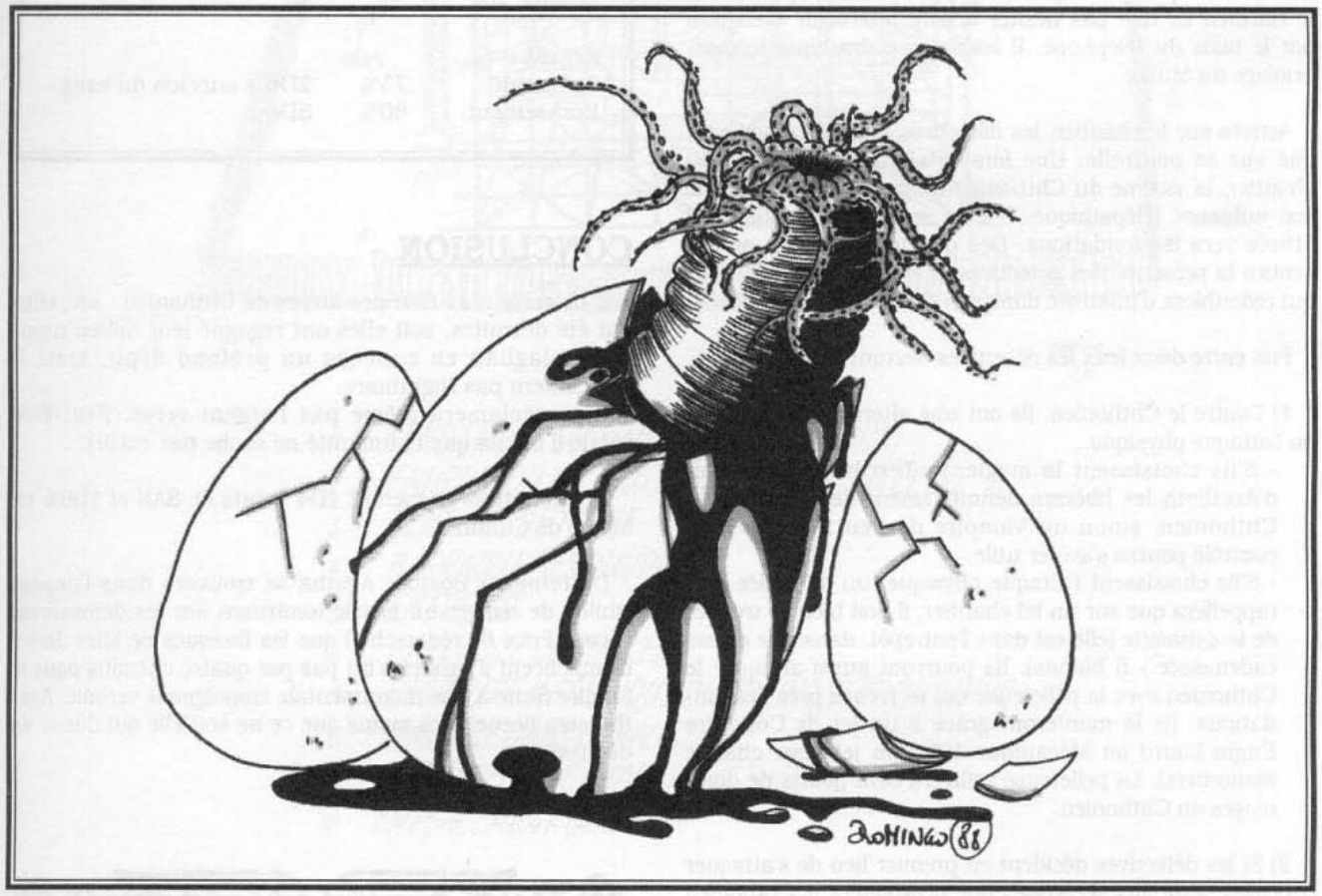
A la Bibliothèque de New York, sur recommandation de Calaghan uniquement, les détectives pourront avoir accès au département interdit au public. Avec un peu de chance, ils pourront y trouver deux ouvrages intéressants - *De Vermiis Mysteriis* (Ludwig Prinn) en latin et *Cultes Innommables* (éditions Bridewell) - qui devraient leur permettre de savoir, plus ou moins, à quoi ils ont affaire (voir règles *AdC* pour la perte de SAN).

Il serait logique que ce soit Agatha et Patrick qui désirent les lire, mais rien n'empêche les autres de le faire (deux personnes ne peuvent pas lire le même livre en même temps).

Les renseignements sur les Chthoniens, ainsi que leur degré de précision sont laissés au libre choix du Gardien. Les sorts susceptibles d'être appris dans les livres sont :

- Contacter un Chthonien
- La Terrible Malédiction d'Azathoth
- Le Signe des Anciens
- Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu

Les investigateurs devront choisir entre chercher des renseignements ou apprendre un sort, le temps ne leur permettant pas de faire les deux.



Naissance d'une larve de Chthonien.

L'AFFRONTEMENT FINAL

Dans la nuit du 8 au 9 novembre 1927, Timothy Lemon s'introduira par effraction dans l'aile du musée où sont placés les œufs. Il sait exactement où ils se trouvent grâce au pouvoir télépathique des Chthoniens. Après s'être débarrassé du veilleur de nuit, il fracturera la vitrine horizontale et s'enfuira avec les larves en direction du chantier.

Au même instant, l'interlocuteur de Lemon au commissariat deviendra la cible d'une attaque télépathique d'un Chthonien adulte (appliquer les règles sur les Chthoniens, voir livret des règles *AdC*). Si le détective n'arrive pas à se défaire de l'emprise télépathique, il se sentira irrésistiblement attiré vers le chantier.

NOTE : Il est probable qu'un détective présent tente de retenir, d'une façon ou d'une autre, la victime de l'emprise. En ce cas, faites effectuer un jet sous Idée à la victime pour savoir si elle retrouve ses sens.

Deux heures du matin

Après avoir déposé les larves des Chthoniens dans les fondations du chantier, Timothy Lemon montera au sommet de la tour en construction. Au faîte de l'édifice métallique, il commencera à lancer des incantations afin d'entrer en contact avec les géniteurs des œufs. Lemon désire qu'ils lui marquent sa reconnaissance en éliminant les détectives.

De leur côté, les détectives devraient avoir assez de renseignements pour se douter que c'est sur le chantier de State Street que doit se jouer le final. Si ce n'est pas le cas, le Gardien ne doit pas hésiter à faire intervenir Calaghan par le biais du téléphone. Il leur apprendra alors le cambriolage du Musée.

Arrivés sur le chantier, les détectives verront Lemon perché sur sa poutrelle. Une fois entré dans l'enceinte du chantier, la victime du Chthonien ne pourra plus sortir de son influence télépathique. Elle se sentira irrésistiblement attirée vers les fondations. Dés que le Chthonien adulte sentira la présence des détectives, il le fera savoir à Lemon qui redoublera d'intensité dans son délire.

Pris entre deux feux les détectives devront choisir.

1) Contre le Chthonien, ils ont une alternative : la magie ou l'attaque physique...

- S'ils choisissent la magie, la Terrible Malédiction d'Azathoth les libérera définitivement de l'emprise du Chthonien, sinon un Vampire de Feu invoqué puis contrôlé pourra s'avérer utile.
- S'ils choisissent l'attaque physique, un jet d'Idée leur rappellera que sur un tel chantier, il doit bien se trouver de la dynamite (elle est dans l'entrepôt, dans une caisse cadenassée - 6 bâtons). Ils pourront aussi attaquer le Chthonien avec la pelleteuse qui se trouve près des fondations. Ils la manieront grâce à un jet de Conduire Engin Lourd ou Mécanique-10% (un jet pour chaque manœuvre). La pelleteuse infligera 5D6 points de dommages au Chthonien.

2) Si les détectives décident en premier lieu de s'attaquer à Lemon, gare aux secousses que provoquera le Chthonien lorsqu'ils seront sur l'édifice métallique.Tenir en équilibre sur une poutrelle à une centaine de mètres du sol n'est déjà pas chose aisée en temps normal...

Voir un Chthonien coûte 1D3/1D20 points de SAN.

Timothy Lemon : 37 ans

FOR	13	DEX	12	INT	10
CON	10	APP	6	POU	17
TAI	11	SAN	0	EDU	7
PdV	10				

Compétences :
Fouiller les poubelles 90%; Grimper 57%; Mythe de Cthulhu 20%; Occultisme 60%; Se Cacher 70%.

Armes :

Petit couteau	40%	1D4
Barre de fer	35%	1D8

Sorts :
Contacter un Chthonien.

Le Chthonien adulte

FOR	45	INT	18
CON	40	POU	17
TAI	45	DEX	7
PdV	42		

Armes :

Tentacule	75%	2D6 + succion du sang
Ecrasement	80%	5D6

CONCLUSION

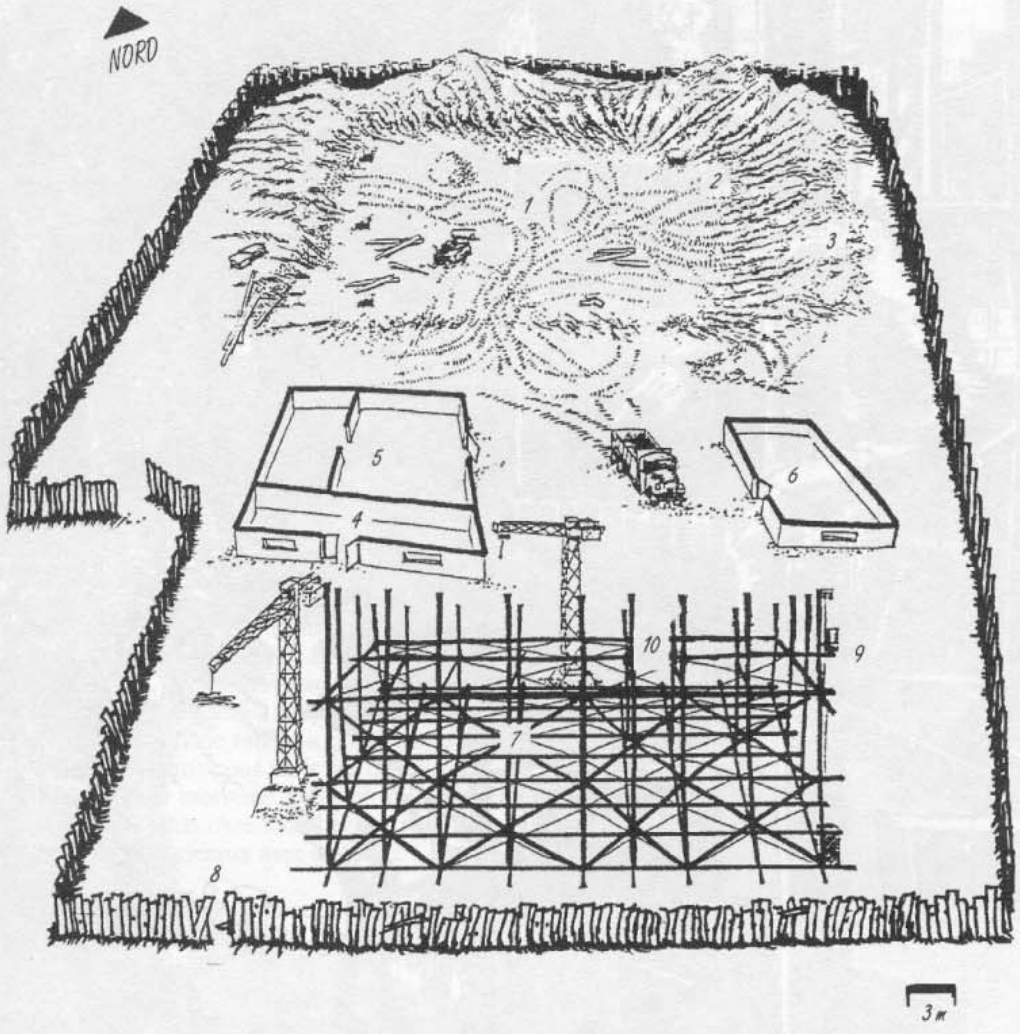
Il ne reste plus rien des larves de Chthonien : soit elles ont été détruites, soit elles ont regagné leur milieu naturel. Calaghan en conceva un profond dépit, mais il n'accablera pas Nightmare.

Il ne réclamera même pas l'argent versé. Peut-être valait-il mieux que l'humanité ne sache pas encore...

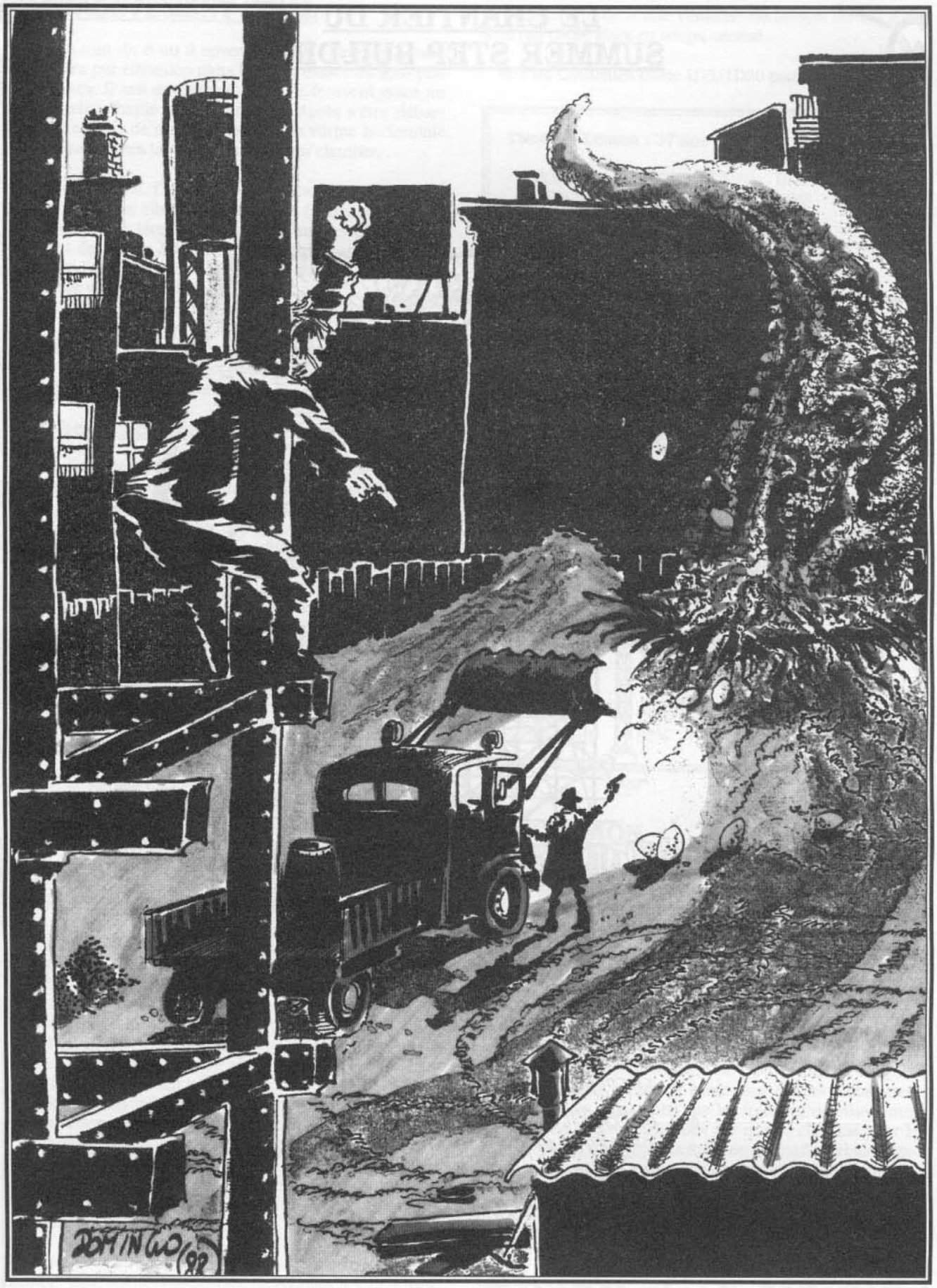
Les détectives gagneront 1D4 Points de SAN et 1D6% en Mythe de Cthulhu.

De retour à Boston, Agatha se trouvera dans l'impossibilité de rédiger un article tonitruant sur les dinosaures. Russel Price (le rédac-chef) que les frasques de Miss Jones commencent à agacer n'ira pas par quatre chemins pour le lui dire.Suite à une monumentale empoignade verbale, Agatha sera licenciée, à moins que ce ne soit elle qui donne sa démission.

LE CHANTIER DU SUMMER STEP BUILDING



1 FONDATIONS DU SUMMER STEP BUILDING
2 ENDROIT OU LES ŒUFS ONT ETE DECOUVERTS
3 REMBLAIS DE TERRE
4 BARRAQUE DES OUVRIERS
5 ENTREPOT
6 BARRAQUE DE TUCKER
7 OSSATURE METALLIQUE DU SPRING STEP BUILDING
8 PASSAGE DANS LA PALISSADE
9 ASCENSEUR DE CHANTIER
10 EMPLACEMENT DE LEMON



Timothy Lemon et son puissant allié

31 décembre 1927

- *Temps de chien,* se dit Chuck en nouant la cravate rose qu'il avait achetée le matin même avec la chemise jaune et le costume bleu pâle. *Faut être bien sapé, c'est jour de fête...*

Sorti de chez lui, il héla un taxi et donna l'adresse. Le vent soufflait en rafales et la pluie reflétait les illuminations des fêtes de fin d'année... Lorsque la voiture s'arrêta quelques minutes plus tard devant chez Pete's, le portier s'en approcha, armé d'un parapluie. Chuck le remercia en l'arrosant d'un billet de 5 dollars. C'était le jour des étrennes...

La salle était comble et plusieurs invités se trouvaient déjà dans un état avancé. Chuck aimait bien le Pete's, tout en blanc et rose pâle, sans oublier l'orchestre : le Pete's Band. Il jouait tout, il n'y avait qu'à demander.

Un garçon dirigea Chuck vers sa table. Agatha, Jason, Patrick et ce vieux filou d'Isaac, tous étaient sur leur trente et un.

- *Ne dirait-on pas l'enseigne publicitaire d'un marchand de couleurs ? !...* s'exclama Patrick en voyant approcher Chuck.
- *T'as jamais été vu par un Grec ?* questionna sèchement Chuck.

Il s'assit entre Isaac et Agatha qui calma les esprits. Le champagne ouvrit les festivités. On était loin des mauvais plans et des ennuis.

C'était la fête, on riait, chantait et dansait. Le vin aidant, la bonne humeur était de mise.

- *'savais pas que c'était carnaval !...* lança une voix à la fin du repas.

Chuck se retourna brusquement et fixa les trois jeunes gens attablés juste derrière lui et qui le regardaient en riant à gorge déployée.

- *Restez calme,* murmura Mellyson.
- *Okay...* répondit Chuck en sifflant son énième verre de vin. Il finissait la bouteille lorsqu'il entendit l'un des trois jeunes lui demander :
- *Eh, le nègre !* T'oublieras pas la plonge et le balai avant de t'en aller !...

Ça fumait sous les chapeaux... Chuck sentit le coup de coude qu'Isaac lui donna. Lentement il se leva, ôta sa veste, releva ses manches de chemise et se dirigea vers la table des trois jeunes qui le regardaient, goguenards.

- *Et missié y veut que j'lui fasse les pompes ?* demanda-t-il en exagérant son accent créole des bayous.
- *J'ai jamais vu de macaque cirer les godasses !* s'esclaffa le petit rigolo.

Chuck se tourna vers le Pete's Band et lança au chef d'orchestre :

- *Eh Sam, joue nous "Black and Tan Fantasy" du Duke ! Et que ça remue !*

Se tenant droit devant les jeunes gouailleurs, Chuck ordonna au jacasseur :

- *Lève-toi merdeux !*

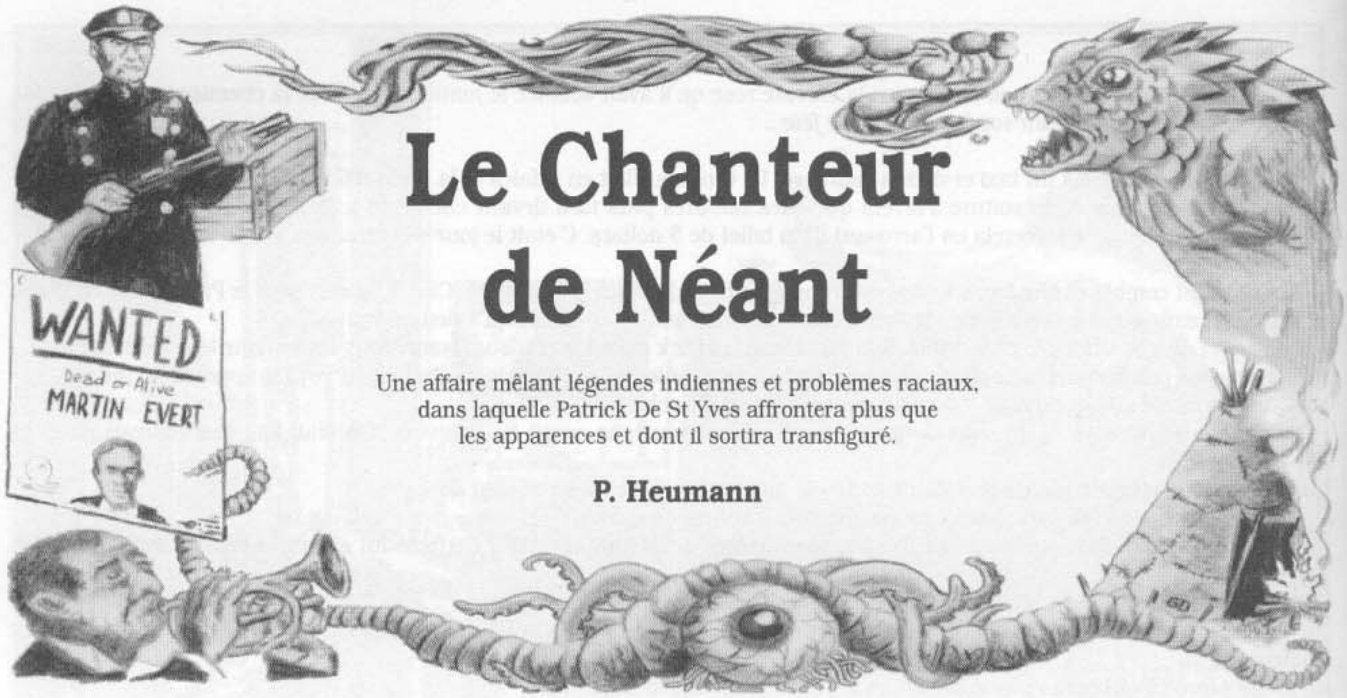
Avant que le jeune eût le temps de répondre, Chuck le saisit par les cheveux et le souleva. Stupeur générale dans la salle, mais le Band jouait fort et juste et Chuck aimait ça (la musique il ne connaissait que ça pour se détendre). Tenant toujours son homme par les cheveux, il lui envoya son genou dans les parties. Le gosse se plia en deux en hurlant. Chuck profita de cette position pour lui mettre un autre coup de rotule qui arriva dans la figure avec un bruit de noix qu'on écrase. Le môme tomba à la renverse et heurta une table au passage. La tête comme un potiron qui serait passé sous un camion, il resta à terre, n'ayant pas assez de mains pour tenir ses douleurs.

Comme ni la musique ni le morveux n'étaient finis, Chuck lui assena un coup de pied dans les côtes. Ce fut le coup de l'étrier pour le jeune qui se défila chez Morphée, au terminus des prétentieux. Amen...

Chuck jeta un billet de 20 $ dessus avec dédain :

- *Enlevez moi ça !*
- *J'suis là pour ça !* lui répondit une voix venant de la porte d'entrée. L'inévitable lieutenant Parkinson s'approcha de l'endroit où quelques secondes auparavant, Chuck apprenait la danse au jeunot.
- *Ce coup-ci mon gaillard vous êtes bon !* menaça Parkinson.
- *Le meilleur !...* corrigea Chuck en rajustant sa cravate rose.
- *On verra ça au poste. Allez, embarquez-moi tout ça et appelez une ambulance !* aboya Parkinson.
- *Mais lieutenant, c'est le gosse qui a commencé...* protestèrent les compagnons de Chuck.
- *Ouais, mais lui c'est mon neveu,* ajouta Parkinson, d'un air qui n'augurait rien de bon pour cette nouvelle année...

I'VE HAD A DREAM, I.A. Morgenduft



Le Chanteur de Néant

Une affaire mêlant légendes indiennes et problèmes raciaux, dans laquelle Patrick De St Yves affrontera plus que les apparences et dont il sortira transfiguré.

P. Heumann

L'HISTOIRE

Fin 1876

Au Nord de l'Oregon se trouve la verdoyante Wallowa Valley. Les Nez Percés, Indiens pacifistes, y vivent calmement. Chief Joseph dirige son peuple depuis que son père lui a légué ses pouvoirs à sa mort, au début de l'année. Tout irait pour le mieux si, par un beau matin d'hiver, la mort ne venait endeuiller la tribu : Ollikut (Grenouille), le frère cadet de Chief Joseph, est retrouvé égorgé et scalpé au bord de la rivière Walla Walla. L'assassin a pour nom Smohala. C'est un Honuhké (Contraire), un illuminé qui voue une haine farouche aux quelques Blancs qui essaient de vivre le long de la frontière, un homme querelleur et hargneux, un adepte du Ninn te (Mal).

Une fois son forfait accompli, Smohalla s'enfuit. Chief Joseph et quelques-uns de ses hommes se mettent à sa poursuite, mais arrivés en Idaho, perdent la trace du fuyard. C'est le cœur chargé de haine et de rancœur que Joseph et les siens s'en retournent dans la Wallowa Valley.

Eté 1877

Sur les rives de la Little Missourri River, dans le Nord Dakota, quelques Indiens sioux du clan des Whapetons portent secours à un homme rouge à moitié mort de faim et de fatigue. Ils le conduisent à leur campement où le vieux chef, Toot Yalek Poots, lui donne asile. Toot Yalek Poots est un petit homme dont certains disent qu'il est plus que centenaire. Il est le guide spirituel, le guérisseur, l'homme aux mille pouvoirs. En tant que tel, il est respecté par tous, de Belcour (Nord Dakota) à Péoria (Kansas) et de Wind River (Wyoming) à Fort Dodges (Iowa).

Le rescapé qui n'est autre que Smohalla est soigné au camp sioux qui siège dans la Tanka Paha Shilla (Vallée du Grand-Père) au bord du Devil's Lake. Après une longue convalescence, Smohalla est à nouveau sur pied et a bien sûr retrouvé sa fougue, sa hargne et sa rage. Il passe pour fou. Le vieux Toot Yalek Poots le laisse faire à sa guise, mais avec méfiance, car il sait que les fous sont habités par les esprits.

Décembre 1877

Smohalla a un songe. Un puissant esprit du nom d'Hinmaton Yalaktit lui apprend un chant sacré qui permettrait de renvoyer les Blancs au-delà des grandes eaux. Smohalla ne tarde pas à avoir de nombreux adeptes...

Début 1878

Depuis de nombreuses lunes, Smohalla et ses fidèles montent sur la Turtle Mountain au milieu des forêts, pour se rendre dans la loge sacrée qu'ils ont bâtie afin de chanter et prier Hinmaton Yalaktit.

Un matin, Toot Yalek Poots réunit la tribu et explique qu'il a fait un rêve étrange. Il en résulte que le clan doit plier bagages et se rendre dans le Montana. Quant à lui, il ne les accompagnera pas. Une autre tâche l'attend. Il remet à Tashca Luta (Cerf Rouge) les signes qui font de lui le nouveau guide. Puis, pendant que la tribu s'affaire aux préparatifs de départ, il chante, prie et exécute quelques rites que lui seul connaît. Lorsque la tribu a disparu à l'horizon, le vieux chef enfile ses plus beaux habits, se charge de quelques ustensiles et gravit la montagne.

Voilà déjà trois jours que Smohalla et ses adeptes ne sont pas redescendus de la Turtle Mountain et Toot Yalek Poots sait très bien pourquoi. Arrivé dans la forêt de cèdres au sommet de la montagne, le vieil homme fait face à l'horreur. Il ne subsiste rien de la loge damnée, rien sinon des cendres fumantes et les restes de ceux qui, autrefois, devaient être des hommes. Au milieu des décombres, assis en tailleur, se tient un vieil Indien à la longue chevelure grise légèrement bleutée. Son corps et son visage sont horriblement maigres. Du fond de ses orbites cernées de mauve, s'échappe une lumière rouge éblouissante. Tout autour de lui flottent de légers nuages de brume bleu nuit d'où émane une odeur de pourriture. De sa grande bouche grimaçante, il vomit à Toot Yalek Poots, d'une voix rauque et malsaine :

- Je t'attendais...

- Je sais. Et ce pour la troisième fois... Tous les cinquante étés depuis mes vingt six ans...

S'engage alors le plus incroyable et le plus démentiel combat vu et vécu de vie d'homme. La Turtle Mountain est, pour la énième fois depuis la création, le théâtre de la lutte opposant le Mal Noir aux Forces Rouges. Toute la nuit, le col de la montagne est envahi de cris, de chants démoniaques, de déchirements, d'odeurs pestilentielles, de fumées âcres et d'explosions se répercutant dans la vallée.

Ate (le soleil) à son lever voit Toot Yalek Poots sceller pour la troisième fois de sa longue vie, le tombeau d'Hinmaton Yalaktit. Une fois de plus, le vieux chef a vaincu les forces du Mal Noir. Une fois de plus, la vallée aura cinquante ans de paix. Une fois de plus, il a terrassé Hinmaton Yalaktit, le "Hurleur de Vent", le "Chanteur de Néant".

Toot Yalek Poots signifie bien "Tueur de Chants".

Quelques semaines plus tard, des colons traversant la vallée s'arrêtent au bord du Devil's Lake. Sur la berge se tient assis un vieil Indien. Le chef du convoi, Mr Simon Oberon, s'approche du vieillard. Après de longues palabres, le vieil Indien fait don à la colonie de sa superbe vallée, mais à deux conditions : qu'on lui fasse une tombe selon ses directives sur l'îlot au milieu du lac, qu'on l'y couche, la tête reposant du côté Sud, et qu'on promulgue une loi interdisant l'accès à l'île afin que jamais l'on n'ouvre ou ne profane son lieu de repos. Peu de temps après, le vieil homme part pour son plus long voyage...

En quelques mois, une petite ville se bâtit au bord du Devil's Lake, à laquelle on donne le nom de son fondateur : le docteur Oberon. Ce dernier fait construire, au milieu de la forêt de la Turtle Mountain, le Belcour Sanatorium.

Depuis, cinquante années se sont écoulées...

10 JANVIER 1928

Il est 8h lorsque le préposé de l'U.S. Mail dépose un courrier en provenance du Nord Dakota dans une boîte aux lettres de Keaton Road sur la plaque de laquelle on peut lire *"NIGHTMARE Inc."* .

L'enveloppe est adressée à :

Patrick De St Yves
Nightmare Agency
52 Keaton Road
Boston, Mass.

Elle contient un article découpé dans le Clarion de Bismark du 5 janvier 1928...

DISPARITIONS MASSIVES AU SANATORIUM

C'est au sanatorium de Belcour, sur la Turtle Mountain, à 120 km de la frontière canadienne qu'ont eu lieu d'inexplicables disparitions la semaine dernière.
Lundi, comme à son habitude, le préposé des postes Harvey Smith est venu apporter le courrier aux occupants du sanatorium. Mais là, quel n'a pas été son étonnement quand, après avoir cherché partout, il s'est rendu compte qu'il n'y avait plus âme qui vive. L'endroit qui normalement aurait du être occupé par une dizaine de personnes, était désert. Harvey Smith s'est alors précipité au bureau de police de la ville d'Oberon - une petite localité située au pied de la Turtle Mountain, sur les bords du Devil's Lake.
Pour l'heure la police enquête...

... et une lettre de Will Sampson

Will Sampson/Mato Sapa : 32 ans

Avant que Mme Wang ne le recueille, Will Sampson faisait partie d'un cirque itinérant où ses parents se produisaient dans un spectacle lamentable, orchestré par des forains possédant plus la veine négrière que l'instinct du grand Ouest. Il profita d'une représentation donnée dans la banlieue de Boston pour s'échapper et fut alors obligé de voler sa subsistance...
C'est en essayant de lui dérober de la nourriture qu'il fit la connaissance de Mme Wang, il avait 17 ans. La vieille femme lui offrit une planche de salut. Quelques mois plus tard, il rencontra Patrick De St Yves à San Francisco. Ce jeune homme à l'allure défaite lui sauva la vie et Sampson ne l'oubliera jamais.

FOR	17	DEX	15	INT	15
CON	16	APP	12	POU	13
TAI	18	SAN	70	EDU	9
PdV	17				

Compétences :
Astronomie 30%; Botanique 50%; Camouflage 60%; Chant Indien 45%; Connaissance de la Forêt 40%; Dessiner une Carte 40%; Dialecte Sioux 70%; Discrétion 60%; Ecouter 65%; Esquiver 50%; Grimper 60%; Lancer 40%; Lire/Ecrire Anglais 40%; Monter à Cheval 60%; Premiers Soins 50%; Psychologie 40%; Sauter 60%; Se Cacher 50%; Suivre une Piste 60%; T.O.C.60%; Zoologie 30%.

Armes :

Arc	70%	1D6
Couteau	50%	1D6 + 1D6
Poing	75%	1D3 + 1D6
Pied	60%	1D6 + 1D6
Casse tête	67%	1D8 + 1D6

Réserve de Standing Rock (N. Dak.) *6 Janvier 1928*

Salut Patrick

Tu dois sûrement te demander ce que je fabrique dans le Nord Dakota à faire des découpages dans le canard local. Commence par lire l'article, si ça n'est pas déjà fait.

Je doute que Mme Wang t'ait parlé de ma décision de rentrer chez moi, parmi les miens, les Whapetons. J'y ai retrouvé ma mère, une vieille femme qui avait bien besoin d'un soutien depuis la mort de mon père l'an dernier.

Mais trêve de jérémiades, le contenu de l'article n'est pas un canular. Ici à la réserve de Standing Rock, les visages se sont fermés depuis que notre shaman a parlé du temps du retour et a prétendu que notre mère allait mourir. Pour nous, Indiens sioux, notre mère c'est la Terre.

Je n'en sais pas plus Patrick, mais je sais que tu me fais confiance, aussi je te demande, à toi et à tes amis, de venir assister mon peuple dans cette épreuve...

Une dernière chose : par ici les gens, qu'ils soient rouges ou blancs, sont plutôt susceptibles. Tâchez de ne pas trop les chatouiller !

Fraternellement, Will

BISMARK

C'est au bout de deux jours de train que Patrick De St Yves et ses amis arriveront dans la capitale du Nord Dakota. Escale obligatoire pour se rendre à Oberon ou à Standing Rock, Bismark est une ville importante mais les détectives la découvriront fonctionnant au ralenti, car recouverte d'un mètre de neige. Alors pourquoi ne pas aller se réchauffer du côté de la vieille bibliothèque municipale ?

Un jet de Bibliothèque réussi permettra aux détectives de mettre la main sur un livre intéressant intitulé *The Indians* par L.A. Huffman (1879). Chaque information qu'il contient est assujetti à la réussite d'un jet supplémentaire en Bibliothèque :

"(...) Fin juin 1876, dans le Montana, sur les bords de la Big Horn River, des milliers d'Indiens Sioux, Arapahoes et Cheyennes fêtent leur victoire sur les "longs couteaux" et la mort du général Georges Armstrong "Tueur de squaw" Custer. On festoie toute une semaine, on fume le septième calumet qui symbolise le cercle sacré (l'arbre de vie), puis on l'enterre dans un lieu saint, connu seulement des sages de la Nation."

- Une photo prise par l'auteur représente un groupe d'Indiens assis en tailleur à l'intérieur d'une immense hutte. Ils sont vêtus de draps blancs, ont la main droite sur le cœur, les yeux révulsés et la bouche grande ouverte. Sous la photo, en légende : *"Indiens membres du Smohalla (secte des rêveurs ou secte des chanteurs) - Région de la Turtle Mountain - N. Dak."*

"(...) La Tanka Paha Shilla (Vallée du Grand-Père) au pied de la Turtle Mountain, était le terrain de prédilection des chasseurs Whapetons (clan sioux) jusqu'aux alentours de 1878, date à laquelle le chef de la tribu, un guérisseur renommé, du nom de Toot Yalek Poots, ordonna à ses hommes de partir plus à l'Ouest. Toot Yalek Poots n'aurait pas suivi sa tribu."

- Un chapitre anecdotique raconte comment le docteur Oberon acheta la *Tanka Paha Shilla* à un vieil Indien moribond et à quelles conditions.

Un autre livre peut intéresser les détectives, il s'agit d'un traité écrit en 1879 par le père Jean de Smet : *Les cultes amérindiens*. A l'intérieur de cet ouvrage imposant, ils pourront découvrir ceci :

***"Smohalla (Indiens Nez Percés) :** illuminé qui essaya de faire croire à ses frères qu'il pouvait bouter les Blancs hors de l'Amérique, grâce à un chant dont il avait appris les paroles lors d'un songe. Il prétendait pouvoir, grâce à ce chant, appeler un esprit "Nizho" (puissant) qui aiderait la Nation indienne à se défaire des Blancs (...) On perd sa trace en 1878 dans le Nord Dakota. "*

Le journal local, le Clarion de Bismark du 12 janvier contient un petit article à la Une, susceptible d'intriguer les détectives :

FETE INDIENNE A STANDING ROCK

Grand rassemblement de tous les dignitaires Indiens du pays pour un concile exceptionnel qui devrait durer toute la semaine.
"Les raisons de ce grand rassemblement sont simples" nous dit Paul Mason (The Last Walking Bear) shaman de la réserve, *"nous allons fumer le septième calumet et nous allons prier. Prier pour nos âmes mais aussi pour les vôtres, car celui qui vient ne laissera rien en vie après son passage. Notre Terre Mère va mourir..."*. Paul Mason n'a pas voulu nous en dire plus sur la signification de ses paroles. Toutefois il ne fait aucun doute que ces festivités attireront de nombreux curieux. Espérons pour les organisateurs de cette fête que le beau temps soit de la partie.

LA RESERVE DE STANDING ROCK

Située à 76 km au Sud de Bismark, c'est un immense parc de plusieurs centaines de km², délimité par du fil de fer barbelé. Une seule route le traverse du Nord au Sud, tout au long de laquelle, des panneaux publicitaires invitent le voyageur à une visite; l'été uniquement.

La première maison que l'on rencontre est le bureau de l'agent gouvernemental des Affaires Indiennes. C'est un drôle de personnage qui n'hésite pas à détourner le ravitaillement destiné aux Indiens afin d'organiser un trafic lui laissant d'énormes bénéfices.

Il interdira formellement l'accès à la réserve, mais un Baratin allongé d'une corruption de 50 $ le feront changer d'avis. La réussite d'un T.O.C. dans son bureau permettra d'apercevoir une pile de couvertures neuves, des caisses de conserves et de médicaments, ainsi qu'un râtelier garni de fusils.

Si les détectives le questionnent à propos du concile, il prétendra n'être au courant de rien puis conclura :

- Les affaires des sauvages ne regardent qu'eux-mêmes !

Après avoir passé le bureau de l'agent des Affaires Indiennes, les détectives se retrouveront dans la réserve, sur une route (seul endroit carrossable) traversant une étendue de boue, partiellement recouverte de neige. Ils apercevront, disséminées dans ce marécage glacial, des cabanes en planches dont les fenêtres et les portes ne sont que couvertures mitées. De nombreuses planches manquantes ont été remplacées par des morceaux de carton ou de tôle. Il n'y a aucune cheminée sur les toits.

Ça et là, des tipis ont été dressés à côté des baraques. Ces tentes sont faites avec de la toile donnée par le gouvernement qui ne retient pas le froid lorsque le vent souffle. Ils sont habités par des Indiens qui ne peuvent pas s'habituer à dormir dans des cabanes rectangulaires.

Quelques chevaux cherchant sous la neige de quoi se nourrir, des chiens efflanqués et de vieilles carcasses de chariots pourris complètent ce triste tableau.

Et les Indiens ? Eh bien les Indiens sont là, emmitouflés dans de vieilles couvertures, courbés sous le froid, leurs visages émaciés cachés dans les replis de leurs couvertures. Ils font du feu, s'y réchauffent en palabrant, ou bien marchent sans savoir où aller.

Ils sont là...
Ils attendent...

Un Jet de Diagnostiquer Maladie réussi permettra de constater que les quelques enfants visibles sont en état de sous nutrition, que deux Indiens sur cinq souffrent de bronchite, pneumonie ou pleurésie et que beaucoup de jeunes sont atteints de malformations.

Une réaction charitable et courageuse sera de retourner au bureau de l'agent des Affaires Indiennes et de lui demander des comptes sur la distribution des vêtements, des médicaments et de la nourriture. Mais n'oublions pas que Nightmare n'est pas officiellement engagée, que l'agent est armé, qu'il est en relation avec la police d'Oberon et que dans le pays on n'aime pas les étrangers...

Une fois dans la réserve, il leur sera impossible de rencontrer Paul Mason, mais Will Sampson ayant appris l'arrivée d'hommes blancs, viendra à leur rencontre...

NOTE : Lors de l'aventure, il ne prendra pas directement part aux décisions. Il donnerait sa vie pour sauver celle de Patrick et s'interposera devant quiconque cherchera à nuire à ses collaborateurs. Cependant, Patrick conscient de ce risque, devrait éviter toute initiative pouvant mettre en péril la vie de celui qu'il considère comme son demi-frère.

Will "Mato Sapa" Sampson reflète le désespoir d'un peuple que l'expansion du monde blanc condamne à une mort lente mais certaine.

Sampson expliquera aux détectives que Mason (The Last Walking Bear) a convoqué tous les dignitaires de la Nation Indienne à une cérémonie religieuse. Aucun de ces hauts personnages ne sera abordable, mais pour lui, les signes avant-coureurs d'un grand danger sont nettement visibles.

Il présentera aux détectives un jeune Indien d'une trentaine d'années, sympathique, calme et posé. Il s'agit de Douglas Bisonette, un homme qui vit avec son temps et qui n'a aucune animosité envers les Blancs. Bisonette, par respect pour son ami Sampson, les écoutera lui raconter leurs découvertes (s'ils en ont fait), et leur proposera de rencontrer son grand-père, Vernon Belcour, le lendemain matin.

Cette nuit à Standing Rock, dans la baraque de Sampson et de sa mère, les investigateurs feront le dur apprentissage des conditions de vie dans la réserve...

Le lendemain matin, Douglas Bisonette se lèvera sans toucher à quoi que ce soit, traversera la réserve et entrera dans un tipi. Sampson indiquera qu'il s'agit du tipi de Vernon Belcour. Bisonette en ressortira une demi-heure plus tard pour se diriger vers un tipi isolé. Au bout d'un quart d'heure, il réapparaîtra vêtu d'habits anciens, les bras et les jambes peints en noir, striés d'un éclair blanc. Les peintures sont réalisées avec de la glaise mélangée à de la cendre. Passant devant Will "Mato Sapa" Sampson, il crachera à ses pieds et lui dira qu'il lui souhaite une mauvaise journée, ajoutant que ses amis blancs sont de sombres idiots qui n'ont rien à faire ici et que son grand-père ne veut surtout pas les voir. Ensuite il partira vers le tipi de Vernon Belcour et s'y introduira à reculons.

Si les détectives tentent quoi que ce soit contre Douglas Bisonette, Sampson les retiendra et leur fera comprendre d'un regard qu'ils ne doivent surtout pas intervenir.

Une fois Douglas parti, Vernon Belcour leur expliquera ce que signifie ce manège :

La vision de l'Arc Tonnerre

- Douglas a sûrement rêvé de "l'Arc Tonnerre". A son réveil, il est allé trouver son grand-père pour lui conter son rêve. Vernon Belcour lui a alors expliqué qu'il était devenu un Honuhké (Contraire) et qu'il devait se plier aux lois de la Nation. Au cas où le rite ne serait pas exécuté, il attirerait de grandes catastrophes sur le clan. Douglas s'est donc ensuite rendu au tipi de l'ancien Honuhké du clan pour lui racheter toutes ses affaires (habitat, vêtements, armes). Ce dernier est alors redevenu un homme comme les autres, laissant sa place à Bisonette... La vie d'un Contraire est très dure. En toute logique, il n'y a qu'un Honukhé par clan. Seul un homme rouge peut avoir la vision de l'Arc Tonnerre. Un Contraire n'attend qu'une chose : qu'un autre prenne sa place. Un Contraire vit à l'envers, s'exprime à l'envers, bouge à l'envers, fait tout à l'envers. Il se lave avec du sable et s'essuie avec de l'eau, mange de la viande crue et boit de l'eau chaude, répond qu'il ne salut pas et crache par terre si on lui dit bonjour, dit qu'il n'aime pas lorsqu'il aime, dit *"je pars content, je sais que tu seras pleutre devant l'ennemi et que tu nous feras honte ! "* pour *"je pars triste, je sais que tu seras courageux devant l'ennemi et que nous serons fier de toi ! "*.
Un Honhuké vit obligatoirement seul, sans compagne ni compagnon. Il ne s'exprime normalement qu'aux gens qui ne comptent pas pour lui, ou qu'il méprise. Bref, le Contraire est facile à comprendre mais difficile à vivre !

NOTE : Douglas Bisonette est un PNJ à manier avec précaution. Il peut s'avérer dangereux sans le vouloir.

Ces quelques explications fournies, Sampson priera les détectives de répondre à l'invitation de Belcour.

Aux questions que les détectives lui poseront certainement à propos des disparitions du sanatorium, Belcour leur déclarera qu'ils doivent se préparer à se rendre à Oberon. Avant qu'ils ne lui en demandent la raison, il répondra :

- Je vous expliquerai en cours de route...

Vernon Belcour : 73 ans

Vernon Belcour est un Indien septuagénaire, de petite taille, aux yeux pétillants et à l'air fragile. Sa longue chevelure grise tombe sur la vieille couverture qu'il tient serrée autour de lui. C'est le guérisseur de la réserve.
Il détient ses pouvoirs de guérison depuis l'initiation qu'il a reçue de son grand-père, Toot Yalek Poots.
Comme beaucoup d'Indiens, Belcour cultive un sens de l'humour très particulier. Il a l'art de remettre les choses à leur place avec énormément d'esprit.

FOR	9	DEX	11	INT	19
CON	9	APP	10	POU	17
TAI	10	SAN	85	EDU	8
PdV	9				

Compétences :
Botanique 85%; Chanter 89%; Dessiner une Carte 80%; Diagnostiquer Maladie 50%; Dialecte Sioux 100%; Occultisme Indien 80%; Premiers Soins 89%; Psychologie 85%; Soigner Maladie/Empoisonnement 69%; T.O.C.60%.

Belcour sera accompagné de Bisonette et de Sampson. Les Indiens n'ayant pas de contrat de travail à l'extérieur ne peuvent légalement pas quitter leur réserve. Aussi, il vaudrait mieux que les détectives fassent sortir les trois Indiens discrètement...

NOTE : Belcour, tout comme Bisonette, est un PNJ à manipuler astucieusement. Les détectives ne doivent pas se reposer sur lui. La plupart du temps, il se contentera de chanter et de prier.

Douglas Bisonette : 33 ans

FOR	17	DEX	18	INT	16
CON	18	APP	12	POU	12
TAI	12	SAN	60	EDU	9
PdV	15				

Compétences :
Chanter 50%; Dessiner une Carte 70%; Occultisme Indien 60%; Psychologie 55%.

LES INDIENS...

Le peuple amérindien est avant tout un peuple très religieux. Tout acte, toute pensée est prière. En ce sens, la religion indienne s'apparente au bouddhisme tibétain. C'est par la prière que l'Indien apprendra quel rôle il jouera dans la société et quel nom il portera.

C'est à l'âge de 12 ou 13 ans (l'âge adulte chez les Indiens), qu'il va chercher sa vision : il part seul pour prier Wakan Tanka (Grand Esprit) de lui indiquer quelle est sa place dans la Nation. Au bout de quatre jours de veille, de jeûne, de solitude et de prières, il revient au village avec sa vision en tête, et ce à quoi elle le destine. C'est de sa vision que lui vient son nom (voir pour exemple *L'initiation*, plus loin). Le jeune Indien est ensuite confié à un ancien détenant les pouvoirs convenant à son éducation. Il fait un apprentissage souvent long et pénible, au bout duquel il possède toute la maîtrise de son pouvoir.

Pour l'Indien, tout homme détient un pouvoir plus ou moins puissant que Wakan Tanka lui a donné afin que la Nation prospère. Chaque vie humaine est donc indispensable et par conséquent, chaque perte humaine résulte d'un manque de savoir et de force religieuse.

Au sein de cette société, tout homme a donc une fonction définie par sa vision, et son niveau social dépend de cette fonction.

- Ainsi, celui que nous appelons shaman n'est autre que le détenteur du calumet sacré, le grand chef de la croyance indienne, le gardien du savoir religieux; l'équivalent du pape dans la société chrétienne.
- Le guérisseur ou homme médecine est le détenteur du secret des plantes qui soignent et guérissent. Lui seul détient le savoir médicinal.
- Le chef de guerre possède le pouvoir du combat, il est détenteur du savoir guerrier.
- Le chef de chasse détient le pouvoir de la traque, il a le savoir du prédateur.

Ainsi de suite jusqu'à l'homme le moins important de la tribu qui lui aussi possède un pouvoir sans lequel la société ne pourrait progresser. Tout le monde a un travail et les prières correspondantes. Chaque homme est une infime partie de Wakan Tanka, et conspuer un Indien (quel qu'il soit) c'est insulter Wakan Tanka.

OBERON

Citée de 3 000 habitants, construite il y a une cinquantaine d'années, Oberon est une petite ville propre, dotée de commerces florissants, d'hôtels confortables et de cafés sympathiques. Une ville en pleine expansion.
Les gens y vivent en bon voisinage, dans de petites maisons particulières entourées de jardinets. La plupart des hommes travaillent aux aciéries de Jamestown (8 km au Sud). D'une façon générale, les habitants d'Oberon n'aiment pas les histoires et encore moins ceux qui fourrent leur nez dedans. Défenseurs de la loi et de la justice américaines, ils croient tous en Dieu. Il y a d'ailleurs trois temples en ville.

Américains, protestants et conservateurs, telle pourrait être la définition générale des gens d'Oberon. Une ville où il n'y a pas de place pour les chômeurs, les voyous, les clochards et surtout les Indiens...

Si les détectives posent des questions sur les disparus, ils obtiendront pour seule réponse que la police s'en charge. Le facteur d'Oberon, Harvey Smith, n'a rien de plus à ajouter à ce qu'il a déjà déclaré à la police.

Le temple réformé

La charge en revient au révérend Joseph Mann, un homme d'une cinquantaine d'années, grand et cordial.

Un jet d'Eloquence ou de Discussion réussi permettra aux détectives de jeter un œil à sa bibliothèque. Ils pourront y trouver un livre contenant un passage intéressant :

" (...) Hinmaton Yalaktit, le démon chanteur, serait apparu pendant la dernière période glaciaire. Il est celui qui a guidé de nombreux Asiatiques à travers le détroit de Behring, alors recouvert de glace, grâce à ses chants. Pendant longtemps, il fut l'objet unique de la religion amérindienne, mais l'intensité de cette adoration s'estompa assez vite au profit d'un panthéon moins maléfique. Les rites et les chants sacrés furent oubliés et finalement la religion s'éteignit. On dit que ses derniers adorateurs auraient eu pour maître un fou nommé "Smohalla". On raconte aussi que Hinmaton Yalaktit ne peut dormir que 50 ans et respire en chantant."

Le temple calviniste et le temple luthérien ne disposent pas de la moindre information sur cette affaire.

Le bureau de police

L'établissement ne comporte qu'une seule cellule et qu'un bureau que se partagent le shérif Nathan Bush et ses deux adjoints. Le shérif sera le seul à Oberon à bien vouloir discuter avec les détectives. Il ne tentera pas d'expliquer les disparitions, mais pourra ajouter que, depuis le week-end dernier, plusieurs habitants d'Oberon se plaignent de la disparition d'animaux domestiques. Il dira aussi qu'il a fait fermer le sanatorium et que ses deux adjoints se relaient pour surveiller la propriété. Il insistera sur le fait qu'il est interdit à quiconque de pénétrer dans le périmètre bouclé. Si les détectives lui demandent pourquoi l'accès à l'îlot est interdit, il répondra qu'il s'agit d'un ordre du docteur Oberon donné à son successeur. La loi est la loi, et reste la loi...

LE DEVIL'S LAKE

C'est une immense étendue d'eau calme, d'une vingtaine de kilomètres de diamètre, bordée ça et là de grands roseaux. Un ponton en bois s'avance sur une dizaine de mètres, quelques barques y sont amarrées. Au bout de ce ponton, un écriteau indique que l'accès à l'îlot central est interdit par arrêté municipal datant de mai 1878. Si un détective demande en ville ce qui se trouve au centre du lac, il s'entendra répondre des choses comme : *"... Personne ne sait ce qui s'y trouve"* ou *"... De toute façon on a pas le droit d'y aller"* ou encore *"... J'en sais rien, d'toute façon j'y ai jamais été ! "*.

La nuit, le lac est recouvert d'une brume légèrement bleutée. L'endroit semble malsain; on n'y voit pas à plus de cinq mètres.

Vernon Belcour qui, jusqu'à présent, s'est refusé à donner plus amples renseignements, annoncera que le groupe doit se rendre sur l'îlot. Il n'en dira pas plus pour l'instant, se contentant d'affirmer en souriant qu'il faut lui faire confiance...

Pour atteindre l'îlot central, les détectives devront utiliser une barque. Parmi les quatre attachées au ponton, une seule est vraiment en bon état. Si tout le monde veut aller sur l'île, il faudra faire deux voyages (Belcour et Bisonette s'y rendront de toute façon).

Cachée par un mur de roseaux très dense, l'île fait une cinquantaine de mètres de diamètre. La terre est très souple mais rien n'y pousse. Alors que la neige a recouvert les berges du lac, l'îlot est dégagé, comme si la neige n'y tenait pas... ou ne s'y posait pas.

En son centre, les détectives distingueront une grosse masse sombre de forme rectangulaire. En s'approchant, ils découvriront enfoncés en terre, la face relevée, cinq crânes qui semblent scruter la nuit de leurs orbites vides. Ils ont été blanchis à la chaux et des traits de couleurs vives ont été peints à leur sommet.

Un jet d'Anthropologie réussi révélera qu'il s'agit de crânes d'Indiens. Ils sont posés au pied d'un tombeau en onyx noir (jet de Géologie réussi) de 2 mètres de long, 1 mètre de large et 1 mètre 50 de haut, qui luit à la lumière des torches et qui renvoie leur éclat. Le socle est lisse, sans aucun signe, éraflure ou inscription mais il est recouvert de milliers de gouttelettes d'eau qui scintillent comme des étoiles sous l'effet des flambeaux (il s'agit de la condensation).

Un gisant a été taillé dans la masse du couvercle. Il représente un homme couché sur le dos. Il porte de longs cheveux, des franges bordent ses habits et ses mains sont crispées sur les bords de la dalle où il repose.

Belcour confirmera qu'il s'agit bien d'un tombeau et annoncera qu'il faut l'ouvrir, avant de commencer à réciter une prière pour s'excuser du dérangement auprès du mort...

Pour ouvrir le tombeau, il suffit de poser les doigts sur les lèvres de la sculpture noire et froide. Mais stupeur, les lèvres sont douces et légèrement tièdes... Le couvercle glissera et se décalera légèrement sur la droite (vers l'Ouest), mais il faudra le pousser (FOR 40) pour voir l'intérieur.

Lorsque les détectives se pencheront sur le sarcophage ouvert, une vague de chaleur les étreindra et ils seront surpris par l'absence de tout son (comme dans une pièce insonorisée). S'ils se redressent et reculent, ils ressentiront à nouveau le froid puis entendront les bruits de la nuit et Belcour terminer sa prière en citant le nom de Toot Yalek Poots...

L'intérieur de la tombe

Pas un bruit, pas un son, pas une odeur, mais une douce chaleur. Un corps momifié y repose, intact, les bras allongés le long du corps, une grosse corde enroulée autour de ses bras et de son torse. Sur son visage terriblement ridé, se dessine un air d'immense satisfaction. Un jet d'Anthropologie réussi révélera (s'il en est besoin) qu'il s'agit d'un Indien des plaines. Autour de lui, de multiples ustensiles communs au long voyage des morts (bijoux, vivres, armes, etc...) ont été déposés. Parmi ces objets se trouvent des artefacts qui s'avéreront utiles pour la suite de l'aventure. Belcour annoncera aux détectives qu'ils peuvent les prendre sans craintes. Voici leur liste et description :

Une petite potiche en terre

Décorée à la main, de forme ronde, elle mesure environ une quinzaine de centimètres de haut. Une peau est tendue sur son ouverture et maintenue par une natte tressée de trois fins lacets de cuir de couleur rouge, jaune et bleu foncé. A l'intérieur du pot se trouve une pâte résineuse de couleur bleu turquoise qui dégage une odeur âcre. Belcourt annoncera en temps utile comment s'en servir.

Une petite amulette

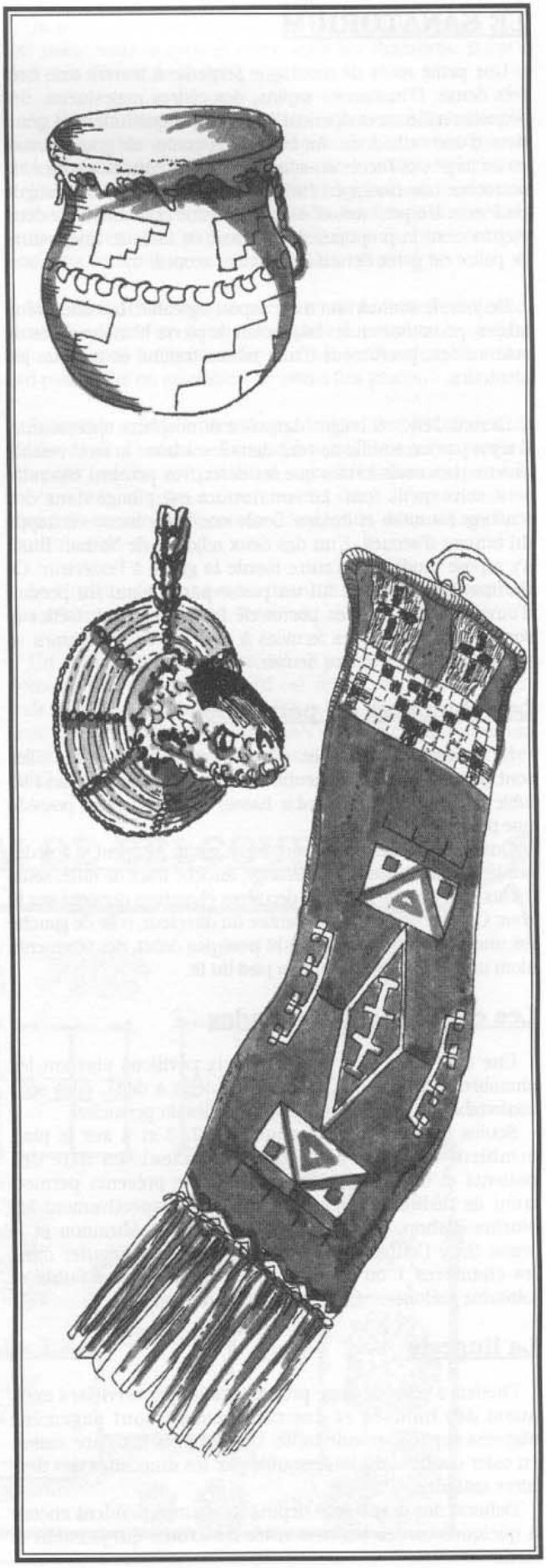
Elle est ronde (6 cm de diamètre) et accrochée après la natte de la potiche en terre. Elle est perlée et une petite tête de crotale séchée est cousue en son centre. La bouche du reptile est cousue avec un nerf humain. A l'intérieur de la tête a été déposé un petit caillou blanc symbolisant la sagesse (il faudrait inciser la peau du reptile pour le voir). Le porteur de l'amulette possédera le pouvoir de voir comme en plein jour quelles que soient les circonstances (pénombre, brouillard ou nuit complète) mais uniquement lorsque l'amulette est portée autour du cou.

La moindre atteinte à l'amulette (découdre la tête, inciser la peau, etc...) annihile ses pouvoirs. L'inconscient qui commettrait un tel acte verrait instantanément ses organes génitaux brûler comme un feu de paille.

Une couverture en peau de daim

Elle est perlée sur un côté d'un dessin représentant une tortue. Belcour, si on le lui demande, dira que la tortue est le signe de la fécondité et de la multiplicité. De l'autre côté, des pictogrammes ont été peints à la main. Seul un Indien ayant de grandes connaissances peut les déchiffrer et dire qu'il s'agit des paroles d'un chant sacré.

Belcour n'autorisera les détectives à prendre que ces quelques objets. Il leur apprendra ensuite qu'il s'agit du tombeau de Toot Yalek Poots, son grand-père. Il leur racontera qui était son ancêtre, sans toutefois faire allusion à son combat contre Hinmaton Yalaktit. Avant de partir vers la Turtle Mountain, il tentera de leur apprendre le chant sacré. Un jet d'Idée réussi indiquera que le chant a été assimilé. Si l'un des détectives n'arrive pas à retenir la mélopée, Belcour lui confiera la couverture perlée, en lui interdisant de chanter avec les autres, une fois le moment venu.



LE SANATORIUM

Une petite route de montagne serpente à travers une forêt très dense. D'immenses sapins, des cèdres majestueux, des séquoias millénaires donnent à l'endroit la quiétude et la grandeur d'une cathédrale. Au bout de la route, un grand portail en fer forgé clôt l'accès au sanatorium. Sur l'une des portes est accrochée une cloche en étain après laquelle pend une longue chaînette. Un petit muret surmonté d'une grille haute de deux mètres ceint la propriété. A l'intérieur de la cour, une voiture de police est garée devant le bureau d'accueil.

De jour, le sanatorium a un aspect agréable. Les nombreux arbres qui entourent les bâtiments de pierre blanche ornés de colonnades, parfument d'une odeur fraîche et tonique les alentours.

La nuit, l'endroit baigne dans une atmosphère oppressante. Il n'y a pas un souffle de vent dans les arbres, la forêt semble muette. Les seuls bruits que les détectives peuvent entendre sont ceux qu'ils font. Le sanatorium est plongé dans des ténèbres humides et froides. Seule une faible lueur s'échappe du bureau d'accueil. L'un des deux adjoints de Nathan Bush s'y repose tandis que l'autre monte la garde à l'extérieur. Ce dernier emporte avec lui un passe-partout qui lui permet d'ouvrir l'ensemble des portes de l'établissement. Celles-ci sont en principe toutes fermées à clef. Les deux hommes se relaient toutes les quatre heures.

Les chambres du personnel

De dimensions identiques, elles sont au nombre de six. Elles sont plutôt coquettes et meublées de la même façon (grand lit, table de chevet, armoire, table basse, etc...). Chacune possède une petite douche.

Quatre chambres sont du côté du jardin (on peut y accéder par les fenêtres). Rien n'est dérangé, aucune trace de lutte, seuls les lits sont défaits. Les deux dernières chambres donnent sur la cour. Celle de droite est la chambre du directeur, celle de gauche est une chambre de femme, le lit n'est pas défait, des vêtements (dont une blouse) sont posés au pied du lit.

Les chambres des malades

Une allée de gravier sépare les six pavillons abritant les chambres des malades. Assemblées deux à deux, elles sont confortables et de la même taille que celles du personnel.

Seules les chambres marquées 1, 2, 3 et 4 sur le plan semblent avoir été occupées récemment. La liste des patients et les objets personnels encore présents permettront de déduire qu'elles accueillaient respectivement Mr Morton-Bishop, son épouse, Miss Kathryn Miramon et le jeune Gary Drumond. La réussite d'un jet d'Ecouter dans les chambres 1 ou 2 permettra d'entendre une faible et lointaine mélopée... Celle-ci provient du sous-sol.

La lingerie

Plusieurs piles de linge propre (des draps, serviettes mais aussi des blouses et des compresses) sont sagement alignées sur une grande table. Un peu plus loin, une caisse en osier contient du linge souillé par les mucosités des derniers malades.

Dehors, des draps secs depuis longtemps pendent encore à quelques cordes tendues entre les arbres qui jouxtent le jardin.

Le bureau du directeur

C'est un bureau directorial classique. De nombreux livres de médecine sont entassés sur de petites étagères. Sur le bureau, sont posés une plaque portant l'inscription *"Docteur Oberon"* (le directeur est un descendant du fondateur de la ville), une revue médicale ouverte et un cendrier contenant un cigare à moitié fumé. Dans un fichier fermé à clé (FOR 10) se trouvent la liste du personnel et les fiches des patients. Une porte donne sur les salles de soins.

Liste du Personnel

Mrs Ruth Arboghast (40 ans) Infirmière chef
Mrs Cinthia Ann Raleigh (33 ans) Aide soignante
Mrs Cecilia Kirschenheim (30 ans) Aide soignante
Mr John Caldwell (25 ans) Interne
Mr Zach Heming (33 ans) Homme à tout faire
Mr Daniel Yancee (51 ans) Cuisinier

Liste des patients

Mr & Mrs Morton-Bishop (65 ans) Couple de retraités asthmatiques
Miss Kathryn Miramon (19 ans) Tuberculeuse
Gary Drumond (10 ans) Emphysémateux

La salle de soins

Un assemblage de cloisons mobiles divise cette vaste pièce en une dizaine de compartiments. Douches, lavabos, armoires à linge, armoires à médicaments, chariots avec matériel de soins, fauteuils roulants, tables d'auscultation, tout est propre et impeccablement rangé.

La salle de détente

C'est une immense pièce qui sert à la fois de salle de repos, de bibliothèque et de salle de jeux. Des tables, des chaises et des fauteuils sont disposés harmonieusement, avec ici et là quelques plantes grasses. La bibliothèque est bien fournie en journaux, comics et romans populaires. Une immense porte-fenêtre donne sur le jardin. Grâce à un T.O.C. réussi, les détectives pourront y voir une forme vaguement humanoïde. C'est un bonhomme de neige.

On accède au réfectoire par une double porte vitrée.

Le réfectoire

Une pièce un peu plus grande que la salle de détente, avec une baie vitrée côté jardin. Une dizaine de tables bien rangées occupent tout l'espace. Une double porte battante en bois conduit à la cuisine.

La cuisine

C'est un endroit bien entretenu, avec du matériel moderne. Tout y est propre et net. Au fond de la cuisine, un escalier conduit à la cave. L'interrupteur se trouve du côté gauche.

La cave

Il faut descendre un escalier en bois de huit marches pour y accéder. Dans une lumière blafarde, les détectives verront des étagères chargées de conserves et de victuailles de toutes sortes. Le sol est en terre battue. Un T.O.C. réussi indiquera une ouverture dans le mur, sous l'escalier. C'est un trou fait avec les mains. Des traces d'ongles et de doigts (de différentes tailles) sont nettement visibles.

Vernon Belcour racontera alors l'histoire intégrale de Toot Yalek Poots (cf. *L'Histoire*), ajoutant que lui et le groupe doivent de nouveau tout mettre en œuvre pour repousser Hinmaton Yalaktit...

Il ouvrira la potiche prise dans le tombeau et fera de petites boules avec la pâte résineuse qu'elle contient. Il conseillera de se les glisser dans les oreilles afin de ne pas succomber aux chants du démon. Le reste de la pâte permettra à deux détectives de s'enduire le corps de la tête aux pieds afin d'être protégés des attaques d'Hinmaton Yalaktit (leur DEX sera doublée durant l'affrontement, et le démon ne leur infligera que la moitié des dégâts).

A propos du chant sacré, Belcour précisera que nul ne peut chanter seul face au démon, l'unique personne ayant pu le faire fut son grand-père, il y a de cela cinquante ans. Car comme son nom l'indiquait (Tueur de Chants), il était investi de pouvoirs exceptionnels.

Les détectives ne pourront passer dans l'ouverture du mur qu'à plat ventre. Il y fait froid, humide, noir et il y règne une odeur épouvantable.

Un jet de Dessiner une carte réussi indiquera que le couloir passe sous la cour et mène sous les chambres. Il fait à peu près 60 mètres de long.

Au fur et à mesure que le groupe s'avancera, l'air deviendra irrespirable à cause de la puanteur. Le froid et l'humidité s'intensifieront et des volutes de brouillard bleu nuit s'élèveront. Des chants saccadés et hypnotiques se feront entendre. Si les détectives ont mis les boules de résine dans leurs oreilles, ils n'entendront rien mais ne pourront pas non plus communiquer par la parole.

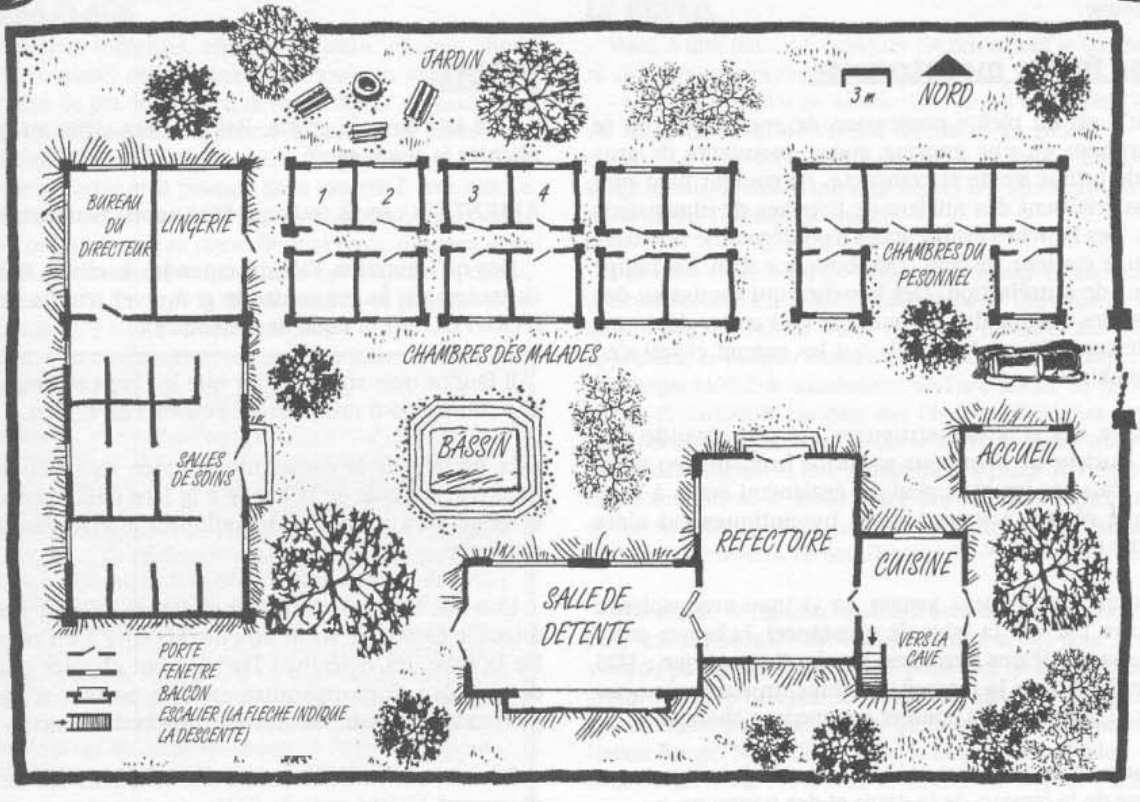
Le tunnel débouche sur une caverne de la taille du réfectoire. Au centre se tient assis dans une ambiance méphitique, un vieil Indien famélique. C'est le Chanteur de Néant qui psalmodie en attendant de nouvelles proies.

Eparpillés ça et là, des corps de femmes, d'hommes, de vieillards et d'enfants. Ils sont broyés, déformés, écrasés. Un petit cadavre est pétrifié et encastré dans une paroi de la caverne, d'autres pourrissent dans leurs viscères, d'autres encore sont comme desséchés, leur visage bleu fixant le vide.

Le Hurleur de vent est là, fixant le groupe d'arrivants de ses orbites rougeoyantes. Il attend...

Un tel spectacle coûtera 1D10 points de SAN si le jet sous la SAN est manqué. S'il est réussi, cette vision infernale coûtera tout de même 1D3 points de SAN. Les détectives qui perdront 5 points de SAN ou plus et qui réussiront un jet d'Idée, se verront frappés d'une phobie (voir règles *AdC*).

LE SANATORIUM DE BELCOUR



HINMATON YALAKTIT

Sous sa forme humaine

Ce démon revêt d'ordinaire l'apparence d'un vieillard indien à la longue chevelure gris bleu. Son corps et son visage sont terriblement maigres.

Hinmaton Yalaktit possède des cordes vocales et un timbre de voix d'une intensité et d'une force surnaturelles. Il peut chanter sans discontinuer pendant 24 heures.

Toute personne confrontée à cette divinité maléfique ne peut résister que 5 rounds avant d'être hypnotisée. Imprégnée, envahie par les chants du démon, la victime chantera jusqu'à la transe, jusqu'à la folie, jusqu'à la mort... Hinmaton Yalaktit se nourrit uniquement des voix de ses proies. Il les absorbe jusqu'à ce qu'elles tombent inertes.

Hinmaton Yalaktit (sous sa forme humaine)

FOR	35	DEX	40	INT	30
CON	100	APP	5	POU	50
TAI	18				
PdV	80 (au départ)				

Entendre ses chants coûte 1/1D6 points de SAN.

Au début des événements le "Hurleur de Vent" ne possède que 80 points de Vie. Dès qu'une victime tombe sous son emprise (au bout de 5 rounds), elle perd 2 points de CON par round, que le démon absorbe sous forme de points de Vie. Il a besoin de 130 points de Vie pour se métamorphoser en cette horrible chose qu'est sa forme monstrueuse.

Sous sa forme monstrueuse

Lorsqu'il est en pleine possession de ses facultés, il se métamorphose en une énorme masse mouvante de gros nuages de brume froide et compacte, de couleur bleu nuit où se matérialisent des milliers de bouches de dimensions diverses. Des bouches grimaçantes d'où dégouline une bave gélatineuse couleur de bile. Des bouches d'où s'échappe une odeur de putréfaction. Des bouches qui vomissent des mélopées, des chants, des rythmes qui font entrer dans une transe démentielle celui ou celle qui les entend et qui s'en laisse envahir.

La portée des voix monstrueuses est plus grande que celle du Hurleur de Vent sous sa forme humaine (en toute logique). Mais ces bouches peuvent également servir à tuer. Quiconque résiste à leurs chants hypnotiques est alors voué à une mort atroce.

Hinmaton Yalaktit peut aspirer sa victime avec violence (FOR contre TAI, sur la table de résistance), la broyer entre ses répugnantes lèvres baveuses, l'avaler (bourrasque : 1D6 points de SAN), puis la recracher comme un vulgaire noyau de cerise. Il peut aussi la souffler comme une chandelle.

Hinmaton Yalaktit a inventé un sort : le pourrissement instantané de la langue, de la gorge et des poumons.

Hinmaton Yalaktit
(sous sa forme monstrueuse)

FOR	50	INT	30
CON	150	POU	80
TAI	120	DEX	13
PdV	135		
Déplacement	45		

Armes :

Bourrasque FOR/TAI
La victime est aspirée puis recrachée à 1D6 x 3 mètres (1D6 de dommage tous les 3 mètres).

Lèvres 70%
La victime est broyée entre les lèvres et doit subir un dommage de 1D10 + 2.

Bave 50%
La victime est brûlée par la bave acide du démon. Elle subit un dommage de 1D6.

Sorts :

Pourrissement
Hinmaton Yalaktit a besoin de 5 rounds pour lancer ce sort qui lui coûte 10 points de POU. Ce sort nécessite une confrontation POU/POU sur la table de résistance.

Contempler Hinmaton Yalaktit sous sa forme monstrueuse fait perdre 1D10/1D100 points de SAN.

S'il parvient à se métamorphoser, Hinmaton Yalaktit sera à nouveau de taille à accomplir son dessein. Il étalera sur la Terre ses nuages et ses brumes remplis de milliers de voix et poussera Kakata Hakia (le Cri de la Désolation) qui réduira en poussière toute vie sur la planète...

FINAL

Une fois dans la grotte, Belcour fera signe au groupe de chanter le chant sacré.

ATTENTION : seuls ceux qui l'ont appris peuvent le faire !

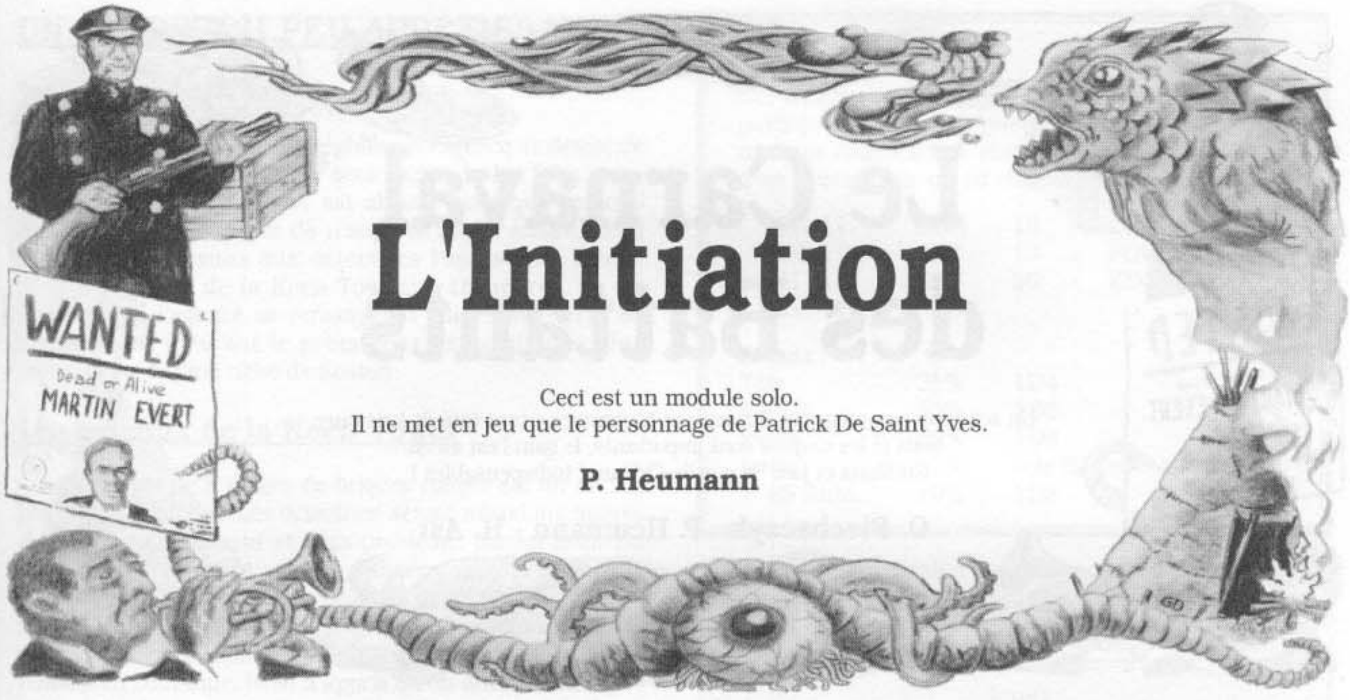
Dès qu'Hinmaton Yalaktit entendra le chant, il déchaînera toutes ses forces contre le groupe et tentera de résister (POU/POU sur la table de résistance).

Il faudra trois rounds pour que le chant commence à agir et 5 rounds pour annihiler les pouvoirs du démon.

Le porteur de la couverture en daim sera bien inspiré de tendre le symbole de la tortue à la face d'Hinmaton Yalaktit, ce geste aura pour effet de multiplier le POU des chanteurs par deux.

Une fois Hinmaton Yalaktit endormi, Belcour demandera à tout le monde de sortir afin de procéder à un rituel secret. De la cave, les détectives l'entendront chanter durant une demi-heure. Il réapparaîtra ensuite porteur d'une grosse pierre en onyx noir : la nouvelle prison du démon.

Pour avoir vaincu Hinmaton Yalaktit, les détectives gagneront 1D10 points de SAN.



L'Initiation

Ceci est un module solo.
Il ne met en jeu que le personnage de Patrick De Saint Yves.

P. Heumann

Vernon Belcour a senti certaines prédispositions pour la "médecine" chez Patrick De St Yves mais s'est bien gardé de l'en informer. Il a étroitement surveillé les réactions du *"petit blanc"* et l'a pris sous sa protection, le choisissant comme élève sans que personne ne s'en aperçoive. A la sortie du sanatorium, Belcour l'invitera à retourner avec lui dans la réserve De Standing Rock, où il le convoquera le soir même dans son tipi. Le vieil Indien et quelques amis seront assis en cercle sur une couverture posée à même le sol, dans la pénombre. Après avoir mangé légèrement, Vernon Belcour servira à l'assemblée un bouillon horrible. Tous le boiront d'un trait, De St Yves aussi bien sûr, puis les sages entonneront un chant (jusqu'à présent aucune syllabe n'ayant été prononcée). Quelques minutes après l'absorption du breuvage, la vue de Patrick se brouillera, il entendra des cris inhumains et verra les Indiens se transformer en monstres terrifiants (le Gardien pourra donner libre cours à son imagination malsaine pour développer, s'il le désire, le cauchemar de De St Yves, qui devra faire un jet sous la moitié de sa SAN sous peine de subir une Déflagration Mentale et de tomber en catatonie).

A son réveil, il fera jour et le tipi sera vide. Vernon Belcour, assis à l'extérieur, restera silencieux. Si De St Yves l'interroge sur le sens de sa vision, il lui répondra sèchement que c'est un rêve de Blanc et lui demandera s'il sait comment rêvent les Indiens (en couleur bien sûr !). Il lui expliquera ensuite que s'il veut avoir une vision positive, il faut qu'il cherche et trouve sa place.

CHOISIR SA PLACE

Dans la société indienne, chaque individu, chaque chose (même la plus infime) occupe une place, joue un rôle déterminant. En terme de jeu, le Gardien devra s'efforcer de jouer avec l'espace dont il dispose et faire preuve de talents de metteur en scène. Il choisira lui-même et à l'avance, la place (dans la pièce où se déroule la partie) et la position dans laquelle il veut voir De St Yves pendant l'initiation. De St Yves, de son côté, devra chercher jusqu'à ce qu'il trouve sa place. Belcour recommencera alors l'expérience. Le scénario de la cérémonie est toujours le même, mais pour que De St Yves ait la vision positive, et pendant toute la durée de celle-ci, il faut qu'il soit à sa place.

La vision positive

"... Devant toi, une maison en feu. Les flammes jaillissent des fenêtres et de la porte ouverte. A l'intérieur, des cris humains. Soudain, des bruits de sabots, un galop, un hennissement. Sur ta gauche, un cheval d'un blanc immaculé te dépasse et se dirige vers la maison... Toujours des cris... Tu es devant la porte. Tu ne vois que des flammes. Hennissements et cris humains... Retour devant la maison. Le cheval sort de la maison. Entre ses dents pend un baluchon rouge. Au galop, il repasse sur ta gauche. Ton regard le suit, puis s'envole au-dessus du cheval qui s'arrête. Au moment où il baisse la tête pour déposer son paquet dans les Miniskuya (arbuste à baies pourpres, plante médicinale), ton regard glisse le long de la crinière jusqu'au baluchon ouvert. A l'intérieur repose un bébé blanc aux yeux turquoise... Il hennit. "

LE REVEIL

Voici, à titre indicatif, quelques éléments dont le Gardien pourra se servir pour expliquer la vision :

- La maison en feu (le monde dans lequel vit Patrick) - Le cheval blanc (le totem de Vernon Belcour) - La gauche (le côté du coeur) - Le bébé (la nouvelle vie de De St Yves) - La couverture rouge (le monde indien qui le protège) - Les Miniskuya (la médecine, le savoir, l'occulte, la magie).

Dès lors, Patrick De St Yves se nommera Tashunka Wakan (Cheval Médecine). Belcour l'adoptera et l'éduquera. Pendant quinze jours, à raison d'une vingtaine d'heures par jour, il lui apprendra la Langue Sioux (5%), l'Occultisme Indien (15%), la Botanique (40%), le maniement de l'Arc (35%), de la Machette (60%), et surtout le Langage des Oiseaux (55%). Les gains peuvent paraître énormes vu la durée de l'éducation, mais Belcour utilise des drogues et une pédagogie très particulière. Au bout de deux semaines, le vieux sage partira, emmenant avec lui quelques affaires. Il interdira à quiconque de le suivre. Plus jamais on ne reverra Vernon Belcour.

Désormais, un faucon semblera accompagner Patrick. Ce faucon, lui seul peut le voir. Lorsqu'il fixera le ciel pour le regarder voler ou pour lui parler, les gens penseront qu'à l'évidence, il a un grain. Pour De St Yves, le faucon est Belcour réincarné. Il est l'incarnation du mode de vie, de la sagesse et du savoir de la Nation Rouge. Sans De St Yves, le faucon n'existe plus, puisque c'est lui qui le fait vivre. Sans le faucon, De St Yves n'existe plus, puisqu'il est son âme. Désormais, ils ne font plus qu'un...

Le Carnaval des Battants

Un scénario aux pièges multiples que Nightmare a tout intérêt à déjouer.
Mais si les risques sont importants, le gain l'est aussi.
Cotillons et jazz "Nouvelle-Orléans" indispensables !

O. Piechaczyk - P. Heumann - H. Ast

" Une promesse est une promesse. Un contrat est un contrat. "

Charles "King" Solomon, 1928.

Fin août 1927

Voulant s'assurer une réélection au terme de son mandat de maire de Boston, A. P. Curtis monte un énorme coup de publicité. Mais pour ce faire, il revient sur une promesse faite quatre ans plus tôt[1].

Sur ses ordres, la police de Boston opère une descente dans le principal entrepôt de Solomon et, publicité oblige, les journalistes sont conviés à prendre toutes les photos qu'ils veulent, telle celle que l'on voit dès le lendemain en première page du Globe : le maire hilare au milieu de ses hommes, planté comme un bananier dans une oasis d'alcool de contrebande.

NOTE : Le fait peut avoir un rapport avec Nightmare si les détectives ont réussi à faire inculper les bootleggers dans *L'Ecole Buissonnière*. Dans ce cas, adaptez la description de la photo à la façon dont vos joueurs auront interprété la fin du premier scénario.

La vengeance est un plat qui se mange froid... Six mois plus tard, Curtis, candidat aux prochaines élections sénatoriales, prépare un voyage à la Nouvelle-Orléans pour s'assurer du soutien du sénateur maire Auguste Farley. Solomon va enfin pouvoir lui faire regretter de l'avoir trahi. Il lui fait savoir que s'il se rend en Louisiane, il risque fort de ne jamais revenir vivant à Boston. Curtis n'a pas le choix, il doit mettre un terme à ses ambitions politiques ou risquer de perdre la vie.

Seulement, le maire de Boston n'a aucunement l'intention de se laisser intimider par la pègre et il ne tient pas compte de l'avertissement de Solomon...

[1] En 1924, Curtis et Solomon conclurent un accord stipulant que le maire ne devra jamais mettre le nez dans les affaires du gangster. En échange de quoi, ce dernier ne fera pas de tapage dans Boston et versera à Curtis, 10% des bénéfices de la vente d'alcool dans sa circonscription. Il faut bien choisir ses amis...

UN SANDWICH PEU APPETISSANT

2 février 1928

Un certain Russel Keen téléphone à l'agence et demande à parler à Mr Nightmare. Il sera facile de lui faire comprendre que Mr Nightmare est absent mais que ses collègues peuvent s'occuper de n'importe quelle affaire. Keen donnera rendez-vous aux détectives l'après-midi même, dans les locaux de la Keen Tower, à 15 heures. Si les membres de l'agence se renseignent sur ce Mr Keen, ils apprendront qu'il est le promoteur immobilier le plus important et le plus riche de Boston.

Les bureaux de la Keen Tower

Ce bâtiment de 6 étages de briques rouges est un ancien hôtel de luxe rénové. Les détectives seront introduits auprès de Mr Keen rapidement et sans problème. Russel Keen est un homme d'une cinquantaine d'années, grand et sec. Elégamment habillé, amateur de produits de luxe, c'est aussi un homme d'affaires redoutable. Il présentera son problème de façon claire : son ami, le maire Curtis, risque sa vie en se rendant en Louisiane. Keen a appris qu'un attentat était préparé contre la personne du maire, et fait appel à la célèbre agence de détectives pour le protéger durant son voyage. Son offre est de 200 $ par détective, payables d'avance. Toutefois, le contrat stipule un point délicat : les détectives devront rester très discrets et en aucun cas révéler qui les a engagés et dans quel but. Keen leur procurera l'emploi du temps complet de Curtis à la Nouvelle-Orléans, ainsi que le nom des hommes chargés de sa sécurité : le ltn. Parkinson accompagné des détectives (publics) Miller et Lang.

NOTE : Les intérêts de Keen sont simples. Etant lui-même plus ou moins en cheville avec Solomon, il a appris ce que le "King" préparait. Or, le maire lui a promis des terrains très intéressants à des prix ridicules, moyennant les inévitables pots-de-vin. Keen est donc prêt à tout mettre en œuvre pour protéger Curtis car s'il ne revenait pas, adieu les terrains tant convoités...

Dexter Miller : 30 ans

Un homme à la calvitie naissante, plutôt râblé, avec des bras bien trop longs pour sa petite taille. Antipathique et agressif au possible.

FOR	9	DEX	15	INT	12
CON	10	APP	8	POU	9
TAI	10	SAN	45	EDU	9
PdV	10				

Armes :

Tête	30%	1D4
Poings	60%	1D3
Pieds	55%	1D6
Lutte	50%	voir Règles
45 Auto.	75%	1D10 + 2

Joe Lang : 35 ans

Cet homme de taille moyenne n'est pas plus sympathique que son collègue. Il souffre d'un tic extrêmement disgracieux : dans les moments de stress, il ne peut retenir un vif clignement de l'œil droit.

FOR	11	DEX	12	INT	14
CON	11	APP	13	POU	10
TAI	11	SAN	50	EDU	9
PdV	11				

Armes :

Tête	25%	1D4
Poings	55%	1D3
Pieds	65%	1D6
Lutte	55%	voir Règles
7. 65 Auto.	70%	1D8

Curtis quittera Boston en train pour un trajet de 1607 *miles*, soit 42 heures de voyage. Son périple politique se déroulera comme suit :

Jeudi
19h Arrivée à la Nouvelle-Orléans.
Descente à l'hôtel Clarion

Vendredi
12h Réception à l'Hôtel de Ville
20h Diner dans le grand salon du Clarion

Samedi
10h Visite du port et des bayous
12h Déjeuner au Starving Alligator
16h Courses à l'hippodrome
20h *Diner Party* sur le Sycamore

Dimanche
10h Messe à la cathédrale St Louis
11h Remise de médaille à l'Hôtel de Ville
12h Déjeuner à l'Hôtel de Ville
15h Cavalcade et corso fleuri
17h Discours en plein air, à l'hémicycle

NOUVELLE-ORLEANS BLUES

Accompagné de ses "gardes du corps", Curtis arrivera sans problème à la Nouvelle-Orléans[1] le jeudi soir 5 février 1928 vers 19h. Une limousine les attendra à la sortie de la gare. Elle les conduira directement à l'hôtel Clarion où la suite 513 est retenue pour Curtis et ses gardes. Cette suite se trouve au 5ème et dernier étage de l'hôtel. C'est une importante bâtisse, faite de pierre et le bois, rénovée depuis huit mois. C'est l'un des plus beaux bâtiments du Vieux Carré[2]. A chaque étage, un balcon en fer forgé finement travaillé permet aux clients de l'hôtel de profiter pleinement de la douceur du temps louisianais. Arrivé à l'hôtel, Curtis sera reçu par le chef de cabinet du maire Farley, le directeur du Clarion et, bien entendu, la presse. Prétextant la fatigue du voyage, il ne fera aucune déclaration.

[1] La Nouvelle-Orléans fut fondée en 1718 par Jean-Baptiste Le Moyne de Bienville, sur un site marécageux bordant le Mississipi. Sa situation, au creux d'une courbe du fleuve, lui valut l'appellation de Cité du Croissant. Elle est également surnommée "The Wet Grave" (la tombe humide) parce qu'elle a été bâtie sous le niveau de la mer, ce qui l'oblige à enterrer ses morts au-dessus du sol saturé d'eau.

[2] Le quartier français est formé de 180 carrés d'habitations. Les maisons qui ne dépassent pas deux étages en général, sont de style espagnol avec des balcons de fer forgé et des patios ombragés, cachés derrière des façades blanches. Le Vieux Carré borde le côté Sud de Canal Street (les Champs Elysées de la Nouvelle-Orléans). Il est contigu à l'élégant Garden District. Sous les frondaisons de l'avenue St Charles, dans une fête de fleurs et une exubérance de senteurs, le très bruyant Street Car (sous le tunnel de chênes verts de Napoléon Avenue) vous permet d'y accéder.

NOTE : Il est dorénavant de première importance que les détectives agissent avec discrétion et prudence. Si Parkinson les découvre, il ne sera pas tendre avec eux, et les tueurs de "King" Solomon ne feront aucun cadeau à qui traînera entre leurs pattes.

LES SBIRES DE "KING" SOLOMON

Kate a été engagée pour jouer le rôle du loup dans la bergerie. Elle est épaulée par quatre tueurs...

Kate Foreman : 28 ans

C'est une grande rousse, très belle et très bien faite. Elégante et coquette, elle a de bonnes manières et un franc parler. Elle se fait passer pour une journaliste du Chicago Tribune en reportage à la Nouvelle-Orléans. Ses papiers et sa carte de journaliste semblent tout à fait en règle.
Curtis ne pourra pas résister aux charmes de cette femme fatale. Il donnera même des ordres afin qu'elle puisse l'approcher sans aucune difficulté tout au long de son séjour.
C'est pourtant elle qui doit abattre le maire. Elle est le rouage principal de l'attentat. Toute la responsabilité du projet lui incombe, et c'est avec un énorme sang-froid qu'elle poursuivra son plan machiavélique. Solomon, qui connaît bien Curtis, sait que le maire n'a jamais pu résister aux charmes d'une belle femme...

FOR	10	DEX	15	INT 16
CON	10	APP	16	POU 14
TAI	12	SAN	70	EDU 13
PdV	11			

Compétences :
Baratin 75%; Danse 70%; Sténo 45%.

Armes :

45 Auto.	70%	1D10 + 2
Couteau	75%	1D4

Rico Pastorio : 38 ans

Napolitain, il est de taille moyenne et a le cheveu rare. Comme Vanzella, c'est un jusqu'auboutiste. Il sait que s'il se sacrifie, sa famille ne manquera jamais de rien car Solomon est un homme d'honneur.

FOR	16	DEX	15	INT 11
CON	13	APP	9	POU 14
TAI	11	SAN	70	EDU 8
PdV	12			

Armes :

7. 65 Auto.	65%	1D8
Lutte	25%	voir Règles

Oscardo Vanzella : 42 ans

D'origine napolitaine, il est très grand pour un latin. Très déterminé, il est prêt à tout pour faire réussir le coup...

FOR	11	DEX	16	INT 15
CON	12	APP	9	POU 15
TAI	14	SAN	75	EDU 9
PdV	13			

Armes :

45 Auto.	80%	1D10 + 2
Cran d'arrêt	60%	1D4 + 1D4
Lutte	65%	voir Règles

Joe Shuffle : 22 ans

C'est un jeune homme au visage ravagé par l'acné. Il est très maigre et très grand. Shuffle manque totalement d'expérience, mais se trouve être un petit cousin par alliance de "King" Solomon (famille oblige). C'est un grand benêt, pas du tout prêt à mourir pour la cause du tonton.

FOR	12	DEX	12	INT 10
CON	8	APP	8	POU 9
TAI	17	SAN	45	EDU 10
PdV	12			

Armes :

Tête	30%	1D4 + 1D4
Poings	50%	1D3 + 1D4
Pieds	45%	1D6 + 1D4
Lutte	25%	voir Règles
7. 65	65%	1D8

Beef Hook : 33 ans

Conformément à la réputation des Irlandais, Beef est légèrement porté sur la bouteille. Il est petit, enrobé et se déplace avec lenteur. Il ne fait pas partie de la "famille" de Solomon. Aussi, tout comme Joe Shuffle, il n'est pas du tout prêt à se faire tuer pour son employeur.

FOR	15	DEX	9	INT 11
CON	13	APP	8	POU 9
TAI	9	SAN	45	EDU 7
PdV	11			

Armes :

Tête	60%	1D4 + 1D4
Poings	55%	1D3 + 1D4
Pieds	40%	1D6 + 1D4
Lutte	30%	voir Règles
45 Auto.	60%	1D10 + 2

JEUDI, 5 FÉVRIER 1928

En début de soirée, les détectives pourront surprendre Curtis en compagnie de Kate Foreman, buvant un cocktail au bar de l'hôtel. Ils les verront ensuite gagner la suite de Curtis pour ne plus en sortir. Le dîner leur sera monté.

ATTENTION : Parkinson et ses acolytes font le pied de grue dans le hall et les couloirs de l'hôtel. Si les détectives ne sont pas discrets et que le lieutenant les reconnaît, il commencera par les dénoncer à la police locale, trop heureux de voir Byrne pris au piège d'une interdiction de séjour...

VENDREDI, 6 FÉVRIER 1928

11h30

Curtis et son escorte quittent l'hôtel et se rendent en limousine à la réception donnée par le maire Farley dans les salons de l'Hôtel de Ville.

Un cordon de police entoure la bâtisse. Un huissier viendra accueillir le maire de Boston et le mènera jusqu'aux jardins où l'attendent tous les notables de la ville. C'est une réception privée, et personne ne peut y participer sans invitation.

Aucun membre de la presse n'a été convié à la fête. Curieusement, la séduisante Kate Foreman se tient au côté de Curtis qui n'a d'yeux que pour elle. On parle, on gesticule beaucoup, on rit, on se congratule... et Curtis paraît heureux. Il est vrai que la douceur du climat et les femmes lui conviennent à merveille.

Il sera totalement impossible aux détectives de pénétrer dans l'enceinte de l'Hôtel de Ville et encore moins de participer à cette réception.

15h30

Curtis est de retour à l'hôtel, accompagné par Miss Foreman. Parkinson et ses collègues ont reçu l'ordre de les suivre en taxi, ce qui contrarie énormément le lieutenant (et l'on connaît le comportement, l'état d'esprit et les excès d'un ltn. Parkinson contrarié...).

Puisque les détectives connaissent l'emploi du temps de Curtis, ils peuvent réserver une table au grand salon de l'hôtel Clarion, où le maire et les notables dîneront le soir même.

20h

C'est au bras de Kate Foreman, plus éblouissante que jamais, que le maire de Boston fait son entrée dans le grand salon "Le Moyne de Bienville" du Clarion. Il est suivi de très près par son escorte.

Sur l'estrade, les Dixie Syncopators de King Oliver entameront le Swamp Blues dès l'arrivée de Curtis. Ce dernier s'arrêtera au milieu de l'allée centrale, souriant et éverce les bras sous les applaudissement de la salle.A. Farley, accompagné de son chef de cabinet et du patron de l'hôtel viendront l'accueillir et l'inviteront à s'asseoir à leur table où une place a été réservée pour Miss Foreman.

Parkinson, Lang et Miller sont disséminés dans la salle ("*... Ils ne sont pas là pour manger, mais pour surveiller !..*", ltn. Parkinson).

Si les détectives ne commettent pas d'impair, tout se passera bien durant le repas. Sur scène, le *band* jouera pendant le dîner, permettant à qui le désire, de se défouler sur la piste de danse, entre chaque plat.

Au moment du café, un couple de jeunes gens élégamment vêtus se dirigera lentement vers la table de Curtis. Le jeune homme, habillé d'un frac et chaussé d'une paire de chaussures deux tons, est accompagné par une jeune femme ravissante, vêtue d'une robe de soie moulante gris perle. A. Farley se lèvera et les présentera : Fred Astaire et Ginger Rodgers, deux jeunes et talentueux danseurs, le clou de la soirée ! A leur signal, les Dixie Syncopators entameront You're my love. Les danseurs effectueront leur fabuleux numéro qui se terminera sous un tonnerre d'applaudissements. C'est ce moment que choisira Curtis pour s'éclipser en compagnie de Miss Foreman, faisant fi des conseils de prudence prodigués tout au long de la journée par Parkinson.

Ni les détectives ni les gardes du corps ne s'apercevront du départ du couple. S'ils se rendent compte de la double disparition, les détectives devront quitter le salon le plus discrètement possible, suivis de très près par Parkinson et ses hommes. Renseignements pris, ils apprendront que Curtis est monté dans sa chambre accompagné de Miss Foreman...

SAMEDI, 7 FÉVRIER 1928

9h45

La limousine dépose Curtis et sa suite sur le port de la Nouvelle-Orléans. Miss Foreman n'est pas présente. Le maire est attendu par le chef de cabinet de Farley, ainsi que par un nombre considérable de notables. Ensemble, ils commenceront la visite du port. Ce dernier s'étend sur une dizaine de kilomètres de long.

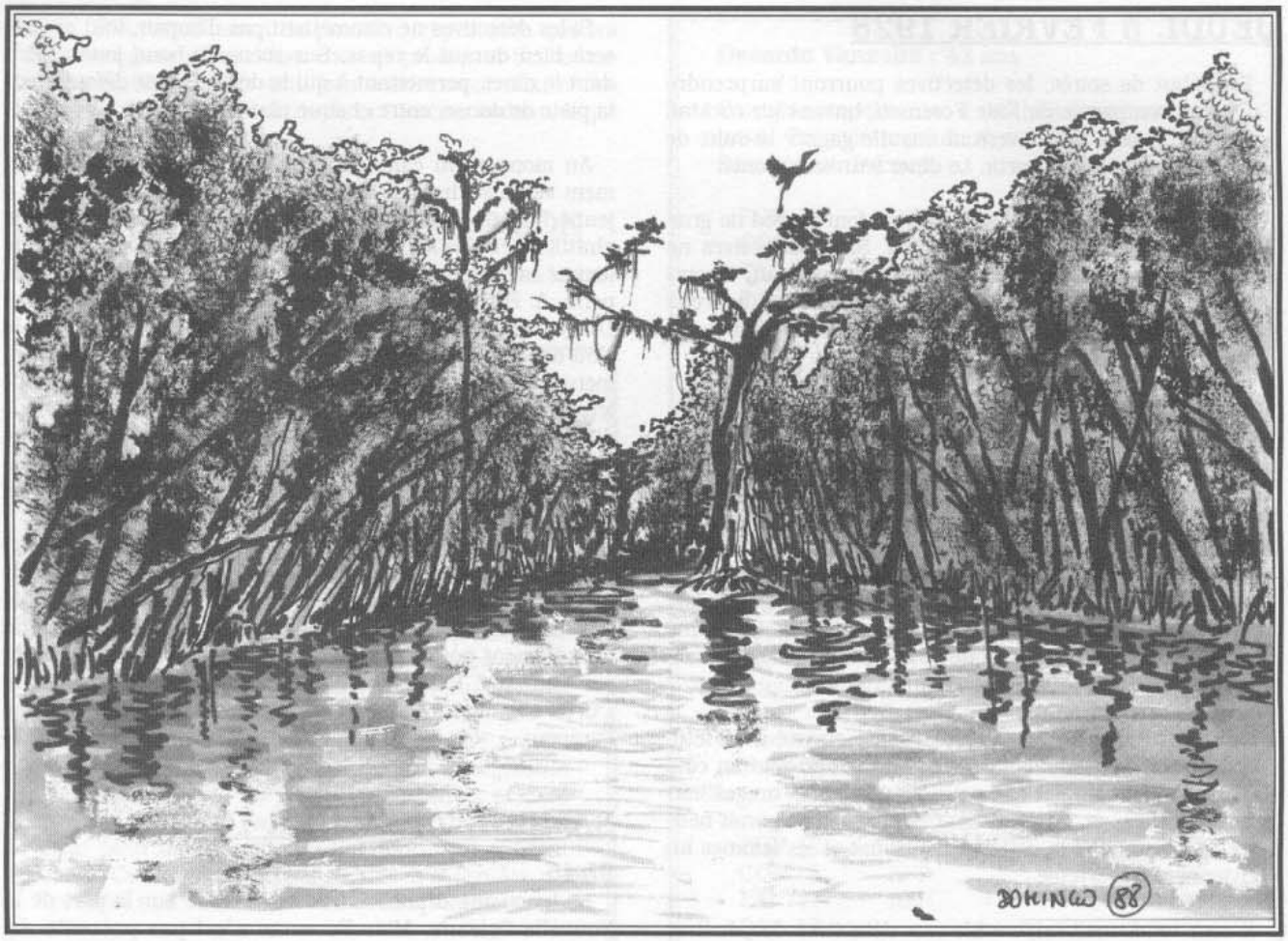
Le cours du fleuve est masqué par les digues dressées pour contrer les inondations périodiques. Ses rives sont bordées par des docks d'exploitations pétrolières. Les torchères des raffineries, les usines pétrochimiques, les oléoducs et les ponts gigantesques montrent que le Mie-Zie-Sie-Bie chanté par les Indiens n'est plus qu'un canal de la grande industrie. La Nouvelle-Orléans, n°2 du trafic portuaire mondial, se targue de damer le pion à New York.

10h45

Curtis et sa troupe remontent en voiture pour se rendre à St Bernard, un lieu-dit situé à 20 mn au Sud. Ils y loueront des embarcations à moteur pour visiter le bayou et se rendre au Starving Alligator pour le déjeuner.

A raison de 5 personnes par embarcation, trois canots seront nécessaires pour transporter tout ce petit monde. Parkinson manœuvrera celle de Curtis et du chef de cabinet, ses hommes s'occupant des deux autres.

Si les détectives veulent suivre Curtis, il leur faudra aussi louer un canot à moteur. Une discrétion absolue s'avérera indispensable, car Parkinson est particulièrement à cran depuis le tour que lui a joué le maire, la veille au soir...



Les bayous

"The Bayou State" est un surnom qui convient bien à la Louisiane, 18e Etat de l'Union. Des milliers de bayous (de l'indien Bayuk qui signifie cours d'eau) l'irriguent. Ce sont des marécages en cul-de-sac donnant sur des forêts de cyprès chauves, inondées. Cet univers semi-aquatique forme un réseau navigable de près de 1400 kilomètres. C'est un paradis pour les oiseaux des marais : aigrettes, pélicans, hérons, spatules roses, grues américaines... C'est une volière fantastique qui recèle pourtant de multiples pièges. Les serpents d'eau et les alligators émergent au crépuscule, perturbant les reflets dorés provoqués par le soleil couchant sur les eaux. Ce tableau ne serait pas complet sans le fourmillement des insectes et les nuages de moustiques.

12h

Les canots abordent le ponton de l'auberge Starving Alligator, une grande bâtisse montée sur pilotis. Elle est tenue par Hyppolite Lamotte, le soi-disant dernier descendant direct de Surcouf. On y parle Cajun, la vieille langue française de Bretagne et de Vendée du XVIe siècle. On y déguste le fameux boudin au riz, une spécialité plusieurs fois centenaire. Le ponton couvre tout le devant de l'auberge. Une volée de marches en bois permet d'atteindre une terrasse entourée d'une grande baie vitrée.

Après avoir suivi une longue allée de pierres, le client arrive à la salle à manger. De chaque côté de l'allée (protégée de garde-fous), d'immenses bassins d'eau croupie abritent de nombreux alligators. Sur les pancartes, il est conseillé (en français) de ne pas se pencher au-dessus de la balustrade. Même si les dalles de l'allée sont humides, la direction décline toute responsabilité en cas d'accident. La salle à manger est vaste et claire, et les fenêtres ouvertes laissent entrer une chaleur humide. Derrière l'auberge, un chemin praticable mène à la grand-route. Le déjeuner se passera sans incident (sauf faux pas des détectives). Curtis goûtera de bonne grâce aux plats exotiques[1] et tentera même de prononcer quelques mots en français pour complimenter son hôte.

14h

Une fois rassasiés, Curtis et sa petite troupe embarqueront à bord des canots pour une promenade digestive dans les bayous, avant de retrouver leurs voitures à la station de St Bernard. Si les détectives les suivent, quelques 10 minutes plus tard et en plein cœur des bayous, leur canot tombera en panne et même un jet de Mécanique réussi ne pourra le faire redémarrer.

NOTE : Pendant le déjeuner, les quatre hommes de Solomon ont saboté le canot, puis sont allés se cacher dans les cyprès en attendant les détectives. Il va de soi qu'il ne perdront pas de temps pour tirer. Si les détectives réussissent à en abattre deux, les deux autres prendront la fuite à bord d'une embarcation soigneusement dissimulée dans les roseaux.

1 Quelques spécialités louisianaises : les crabes bourrés (farcis), les cuisses de ouaouarons (grenouilles), les chevrettes en rémoulades (crevettes), la tarte aux écrevisses et Gumbo, les brochettes d'huîtres, les craklins (oreilles de cochon grillées), le court-bouillon au poisson rouge (ragoût de perche).

Le canot des détectives, doté d'un moteur, n'est pas muni de rames, et il est impossible de rentrer à la nage, puisque les bayous sont infestés d'alligators qui n'ont pas mangé, eux !... Le Gardien autorisera néanmoins un jet sous 1/5 de leur compétence en Mécanique (ou un jet de Chance) pour tout coup porté au moteur (pied, poing, crosse de revolver) pour se sortir de ce pétrin. Il y a de fortes chances que ce soit trempés et poisseux qu'ils rejoignent leur véhicule. Pour peu qu'ils aient un ou plusieurs blessés à conduire à l'hôpital, ils ne pourront arriver en même temps que Curtis au champ de courses.

16h

Curtis et son éternelle suite arrivent à l'hippodrome de la Nouvelle-Orléans. Un cordon de police a été spécialement mis en place pour leur en faciliter l'accès. Les anges gardiens du maire de Boston s'éparpillent dans la tribune d'honneur.

L'hippodrome

Construit au début du siècle, tout en bois peint en blanc, il est finement travaillé. Des plaques d'ardoises recouvrent le toit. Chacune des cinq entrées conduit à une tribune différente. La tribune n°3 (la tribune d'honneur) est fermée sur ses côtés par du grillage blanc. Aujourd'hui, elle est réservée à Farley et ses invités, personne d'autre ne peut y pénétrer.

Le Louisiane Derby

"... Epreuve de trot fondée en 1909. Cette course d'une distance de 2500 mètres est réservée aux poulains de trois ans et plus. Aujourd'hui, Seabiscuit, cheval de quatre ans, coté à 7 contre 1 est l'un des favoris.
L'an dernier, il a remporté :
- le Canadian Championship, 3 ans et plus 2600 mètres, 125 000 $, à Woodbine.
- le Kentucky Derby, 3 ans 2000 mètres, 125 000 $ à Churchill Dows.
- le Preakness Stakes, 3 ans 1900 mètres, 150 000 $, à Pimlico.
- le Jockey Club Cup, 3 ans et plus 3200 mètres, 100 000 $, à Belmont... "

Si les détectives décident de miser sur Seabiscuit (Chuck étant un joueur averti), ils gagneront une coquette somme car ce cheval va l'emporter.

NOTE : Le Gardien devrait d'ailleurs les pousser à jouer. Ainsi, ils se passionneront pour la course et n'auront d'yeux que pour elle. Dans tous les cas, Parkinson les remarquera et s'éclipsera sans que personne ne le remarque. Une fois la course terminée, les détectives remarqueront Curtis et Farley se lever et, toujours escortés, regagner leurs voitures. Ils se rendent à l'hôtel.

17h30

Arrivé en avance à l'hôtel Clarion, Parkinson n'aura aucun mal à se renseigner sur les détectives et à trouver le numéro de leurs chambres. Il attendra qu'ils rentrent pour leur tomber dessus. Aidé de Lang et Miller, il n'hésitera pas à les *braquer* comme de vulgaires criminels. Si sa première idée est de les livrer à la police locale, il reviendra sur cette décision hâtive. La police de la Nouvelle-Orléans pourrait pousser un peu trop l'interrogatoire et en apprendre plus que nécessaire. Ne voulant pas faire de vagues, il les conduira à Curtis.

Des idées dans la suite...

Une fois dans les appartements de Curtis, les détectives n'auront guère de choix :

1) Ils résistent et dans ce cas, Parkinson se fera une joie de les persuader de se montrer coopératifs.
Cela fait assez longtemps qu'il rêve de pouvoir se défouler...

2) Ils acceptent la conversation avec Curtis. Ce dernier les emmènera dans son salon, demandant à ses hommes de disposer (ce qui aura pour effet de frustrer un peu plus Parkinson).
Les détectives découvriront alors en Curtis un homme qui sait ce qu'il veut et qui n'hésite pas à prendre personnellement des risques pour arriver à ses fins.
- Je connais votre valeur à tous, et je n'irai pas par quatre chemins... Que faites-vous là ? Que savez-vous ? Qui vous envoie ?...
Si les détectives refusent de discuter, Curtis n'hésitera pas à leur faire comprendre que la licence de détective étant procurée par la mairie, il peut la faire supprimer sur un simple claquement de doigts.
S'ils acceptent la discussion, le maire ne les laissera pas noyer le poisson, il est beaucoup trop déterminé. Une fois mis au courant du travail de Nightmare, il ne montrera ni surprise ni aucune autre émotion :
- Je ne veux pas vous empêcher de travailler pour votre employeur. La seule chose que je vous demande, c'est d'être aussi discrets que depuis le début de mon séjour ici, donc de ne plus entrer en contact avec moi. De toutes façons, j'ai pris mes précautions... vous avez pu en expérimenter l'efficacité... et je reste persuadé que le danger Solomon a été par trop amplifié !

18h30

Une limousine vient chercher Curtis, Miss Foreman, A. Farley et sa femme pour les mener au port où une vedette les attend. L'embarcation franchira l'ultime et superbe courbe du Mississipi au Sud de Nouvelle-Orléans, puis effectuera 150 km jusqu'au golfe du Mexique. Ils sont tous les quatre attendus hors des eaux territoriales par Henry Ford (magnat de l'industrie automobile, seconde fortune des Etats-Unis). Ford les a invités à une Diner Party sur son yacht, le Sycamore. Le repas a toutes les chances d'être bien arrosé puisque, hors des eaux territoriales, la prohibition n'existe plus...

Le Sycamore mesure 25 mètres de long et pèse 6 tonnes. Il peut effectuer tous les types de navigation : eaux douces (fleuves, lacs) et pleine mer.

Il sera impossible aux détectives de louer une vedette sans posséder le permis adéquat. Ils devront obligatoirement aller jusqu'à Venice où ils n'auront aucun mal à trouver un canot.

Venice

Ce centre pétrolier, dont la raffinerie est située en bordure d'un bayou envahi par les jacinthes aquatiques, est aussi un petit port de pêche. Venice, pourrait être le bout du monde... Ici s'arrêtent la route et la voie ferrée. C'est un monde nouveau qui n'est déjà plus le continent : des bayous, des chenaux, des îlots, des étangs et partout des pipelines (même dans la réserve naturelle qui s'étend à l'Est). A 14 km en aval de Venice se trouve Pillotown, une minuscule agglomération entièrement construite sur pilotis, la dernière communauté du Mississipi. A 3,5 km au Sud, le fleuve se découpe comme une gigantesque patte d'oiseau palmée, s'ouvrant soudainement en trois passes. On l'appelle le Point Zéro, le Head of Passes. A l'Est, s'enfuie la Passe à Loutre avec ses ramifications échevelées; au milieu c'est la Passe Sud de 300 mètres de large; et au Sud-Ouest la South West Pass de 700 mètres de large qui est utilisée par la majorité des bateaux. Le vrai fleuve est celui du Sud Ouest qui roule son flot puissant pendant 20 km encore, à l'intérieur des eaux du golfe du Mexique. Les saumons géants, les marsouins, les tarpons aux sauts prodigieux, le suivent jusqu'à ce que ses eaux se soient dissoutes dans le bleu du golfe.

NOTE : Si les détectives essaient de franchir les eaux territoriales pour se rendre sur le yacht de Ford, ils seront interceptés par les garde-côtes mis en place par Farley. ATTENTION : en février, il fait nuit à 20h, et les vedettes de la police n'allument leurs projecteurs qu'une fois qu'elles se sont suffisamment rapprochées de leur objectif.

DIMANCHE, 8 FEVRIER 1928

10h

Située sur Jackson Square, la cathédrale St Louis est une grande bâtisse blanche à trois tours, construite dans le Vieux Carré, en 1794. Autour d'elle se trouvent : le Cabildo, ancien palais du gouverneur transformé en musée; le presbytère et l'ancien couvent des Ursulines qui fut la première école privée pour jeunes filles des Etats-Unis; ainsi que le St Anthony Garden où se déroulaient traditionnellement les duels. La messe durera une heure. Curtis n'y paraîtra pas, bien que cela fasse parti de son planning. On s'inquiétera de son absence du côté des autorités et certainement aussi, du côté de Nightmare.

11h

Le maire Farley, son chef de cabinet et les notables de la ville attendent Curtis dans les salons de l'Hôtel de Ville pour lui remettre la médaille de citoyen d'honneur de la ville de Nouvelle-Orléans. A moins de posséder une invitation ou une carte de presse, Nightmare ne pourra pas y assister. Un cordon de police filtre l'accès à l'Hôtel de Ville.

11h15

Curtis arrive enfin au bras de Miss Foreman. Il a de grandes poches sous les yeux et, lorsque la presse et les photographes se précipitent sur eux, il ne répond pas aux questions. Miss Foreman se cache le visage à chaque crépitement de flash.

12h

Après la rituelle remise de médaille, c'est le déjeuner pour les notables, dans les salons de l'Hôtel de Ville. Dans les rues, la fête bat son plein. On prépare les chars et les calèches du corso qui démarrera devant l'Hôtel de Ville[1].

15h

Curtis, Miss Foreman, Farley et son épouse sont dans une calèche menée par deux chevaux. Les deux maires saluent la foule qui les applaudit ou les hue au passage. De chaque côté de la calèche, des policiers marchent au rythme du véhicule. Parkinson flanqué de ses deux détectives suit l'équipage, scrutant la foule, l'œil mauvais. Pas besoin d'être un spécialiste en criminologie pour savoir qu'il est très facile d'abattre quelqu'un qui est noyé dans une foule. Les tueurs de Solomon sont là (ceux qui restent) et n'ont pas hésité à se déguiser en pirates.

Le Gardien aura le soin de les faire agir à sa guise.

Carnaval à la Nouvelle-Orléans

Les festivités ont, en fait, débuté depuis dix jours. Pour les joyeux Louisianais, les ethnies ne se mélangent que pour le carnaval. Tout le monde y participe : jeunes et vieux de tous sexes, de toutes couleurs, de toutes religions. Les Noirs y sont toujours les plus exubérants. La cavalcade est bien organisée : les majorettes en tête, suivies par la fanfare et les chars fleuris. Les spectateurs sont agglutinés de chaque côté de la rue. La plupart d'entre eux sont déguisés et courent en tous sens autour des chars. Tout est cris, chants, rires, cotillons, serpentins et pétards... La musique et la fête font baisser les tensions sociales et raciales.

17h

Les chars et la cavalcade s'arrêtent dans le parc derrière l'hémicycle où Curtis et Farley prononceront leurs discours.

L'hémicycle

Il est situé en plein air, au milieu d'une prairie de plusieurs hectares. C'est une immense plate-forme en demi-cercle devant laquelle ont été disposées des barrières de bois. On y accède en gravissant les escaliers situés de chaque côté. Une estrade a été installée à l'avant-scène, avec un pupitre garni de micros. Curtis, Miss Foreman, Farley et son épouse prendront place sur les quatre chaises centrales installées en arc de cercle. Les notables et le corps protocolaire prendront place sur les chaises placées de chaque côté.

---

1 Lors du carnaval, portant des perruques ou coiffés comme des chefs indiens, les Noirs se souviennent que, depuis deux siècles, leur communauté est la véritable âme de la Nouvelle-Orléans.

Les boissons alcoolisées sont un facteur important des festivités. La Louisiane a été l'un des derniers Etats à suivre le 18e amendement (la prohibition), mais on trouve facilement de quoi boire à la Nouvelle-Orléans. La boisson la plus répandue est la bière (la Dixie et la Jolie Blonde), mais l'alcool fort est tout aussi apprécié. On se saoule au Sazerac (bourbon, pastis et tabasco) ou à l'absinthe frappée, et l'on se retape au Café Brûlot (café additionné de cognac, curaçao, clou de girofle, pelure d'orange et de citron, cannelle et sucre).

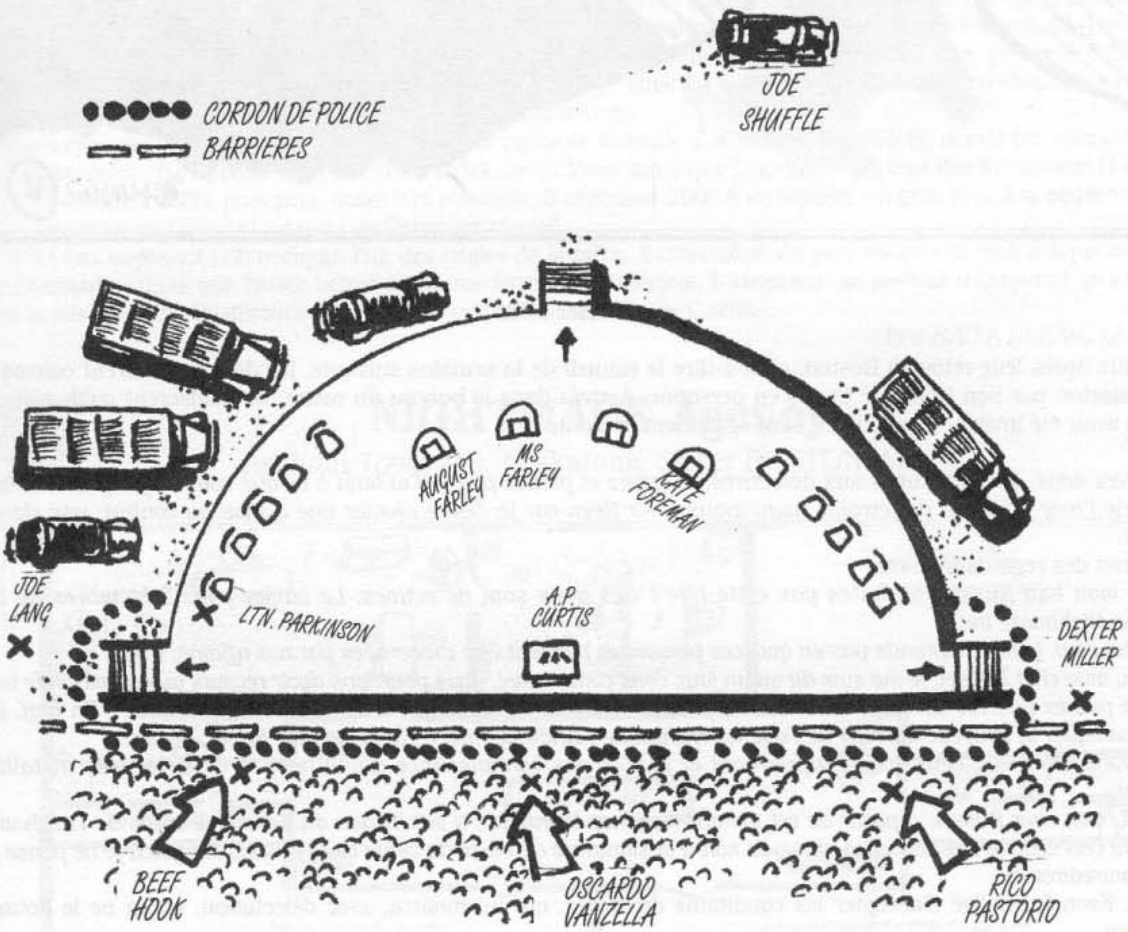
L'attentat

L'un des tueurs de Solomon est posté dans un véhicule garé derrière l'hémicycle. Il est chargé de récupérer ses complices, une fois le contrat rempli. Pour cela, ces derniers se fraieront un chemin dans la foule massée devant les barrières. C'est donc de la foule que partira le premier coup de feu destiné à Curtis. Miss Foreman n'aura plus qu'à s'avancer jusqu'au maire pour lui donner le coup de grâce, ou pour l'abattre s'il n'a pas été touché. Profitant de la panique générale, elle s'éclipsera et rejoindra son complice qui l'attend dans la voiture.

NOTE : Il est important qu'au cours des quatre jours passés à la Nouvelle-Orléans, les détectives aient pu découvrir qui est Miss Foreman. L'argent de son contrat (5 000 $) sera dans sa chambre à partir du samedi soir. D'autre part, un coup de téléphone à la Tribune permettra d'apprendre que cela ne fait que très peu de temps qu'elle y travaille et que personne ne connaît ses antécédents. Il est tout aussi important que les détectives aient eu l'occasion de reconnaître les tueurs à la solde de Solomon, et qu'ils soient bien placés lors du discours de Curtis pour avoir une chance de contrer l'attentat. Mais faisons confiance aux hommes de Nightmare, ce sont des "pros" dans leur genre, non ?

Si les détectives sauvent Curtis (souhaitons-le), ils gagneront 1D3 points de SAN et recevront de chaleureux remerciements des autorités. Même Chuck se verra féliciter par le maire Farley, ce qui n'est pas peu dire.

LES LIEUX DE L'ATTENTAT



Février 1928

Deux jours après leur retour à Boston, c'est-à-dire le samedi de la semaine suivante, les détectives furent convoqués à la mairie de Boston par Son Honneur Curtis en personne. Arrivés dans le bureau du maire, ils réalisèrent qu'ils n'étaient pas les seuls à avoir été invités. Russel Keen était également présent.

- Mes chers amis, déclara Curtis aux détectives, *... entrez et prenez place. J'ai tenu à ce que vous soyez présents lors de la signature de l'acte de vente de terrains municipaux à Mr Keen car je désire ajouter une clause au contrat, une clause vous concernant.*

Keen, jetait des regards inquiets.

- Allons mon bon Russel, ne faites pas cette tête ! Ces gens sont détectives. Le saviez-vous ? Membres de l'agence bostonienne Nightmare Inc.

- Votre Honneur, je ne comprends pas en quoi ces personnes peuvent être concernées par nos affaires !

- Eh bien, mon cher Russel, je me suis dit qu'un jour, vous comme moi, nous pourrions avoir recours aux services de telles personnes. Ne prenez pas cet air surpris Keen, il ne faut jamais dire "fontaine je ne boirai pas de ton eau...". En bref, je désire vous communiquer la nouvelle adresse de l'agence Nightmare : Arkham Tower, 13 Miskatonic Street, Boston.

- Mais Votre Honneur, cette tour m'appartient et je n'ai pas connaissance d'une agence de détectives installée dans ce bâtiment.

- Mais si, mon cher Russel, à partir de cet instant, l'agence Nightmare a ses locaux au deuxième étage de l'Arkham Tower. Considérant ceci comme une condition sine qua non à la signature de l'acte de vente que j'ai sous les yeux, je ne pense pas que vous me contredirez ?

Furieux, Keen fut obligé d'accepter les conditions du maire, qui lui montra, avec délectation, qu'on ne le doublait pas impunément...

Le véritable gagnant de cette partie de bras de fer ne fut autre que Nightmare qui, du coup, devenait propriétaire de superbes locaux dans la tour la plus moderne de Boston.

Qui s'en serait plaint ?...

Mars 1928

Les détectives de Nightmare Agency venaient d'intégrer les locaux offerts par Curtis, maire de Boston, à la suite de leur dernière affaire. Installée à l'Arkham Tower, l'agence bénéficiait d'un nouveau standing, à la hauteur de son talent. La plaque "Nightmare Agency Private Investigation" ne dénotait pas parmi celles du docteur Freack (chirurgien dentiste réputé), du cabinet d'assurances Herskin & Hugues, de Maître Mc Dowell (avocat), du vétérinaire Iron Whitewood et de la femme d'affaires Tamara Quinland.

Au deuxième étage, la porte de chêne s'ouvrait sur une grande pièce éclairée par une immense baie vitrée donnant sur Miskatonic Street. Le mobilier était de bon goût, sobre mais avant tout fonctionnel :

- Quatre bureaux équipés d'un téléphone se faisaient face. Celui d'Agatha Jones était muni d'une rallonge supportant sa vieille Remington (1) ainsi qu'une pile de papier à l'en-tête de l'agence.
- Une armoire métallique (2) contenait la totalité des annuaires de la Côte Est.
- Le meuble placé à droite de la porte d'entrée (3) contenait les exemplaires journaliers du Boston Globe. A long terme, ils allaient constituer les archives de l'agence.
- Le long du mur Sud, un meuble de métal noir (4) accueillait les fichiers bien fournis de l'agence. C'est sur ce meuble que fut placé le corbeau empaillé (allusion à "Maître" Edgard Allan Poe) qui déplaisait tant à Chuck. Il estimait que ce second Black était de trop dans un espace aussi réduit...
- A gauche de la porte d'entrée, un distributeur d'eau gazeuse (5) portait en permanence la mention "en panne". Il n'empêche qu'il servait un scotch de qualité supérieure, provenant directement d'Ecosse.
- Un secrétaire américain, fermé par un volet (6), était à mon usage exclusif. Je doit bien avouer que je ne me montrais jamais de plus méchante humeur que lorsque quelqu'un mettait son nez dans mes papiers.
- Sur le mur Ouest, la licence fédérale de l'agence était entourée par des articles de journaux (7) et des clichés de ses membres. On pouvait admirer en particulier Patrick De St Yves, en robe de cérémonie indienne, côtoyant Jason Mellyson au bras de Mme Curtis, lors de la dernière conférence du maire.

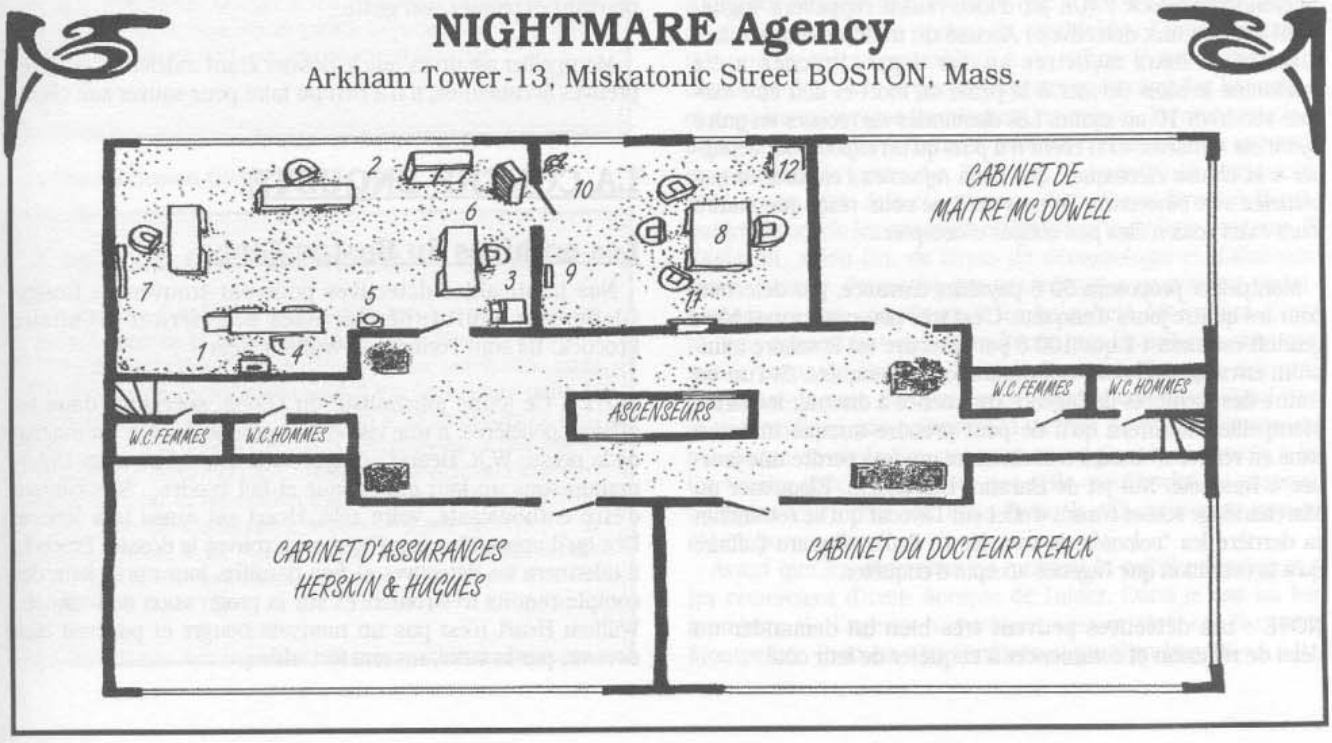
Le lieu saint, l'endroit où tout se décidait, se trouvait derrière la seconde porte, à l'autre bout de la pièce. Le petit salon de Nightmare était entièrement insonorisé. La porte était armée de puissantes serrures et d'un dispositif unique de condamnation intérieure... impénétrable, infranchissable, inviolable de quelque façon...

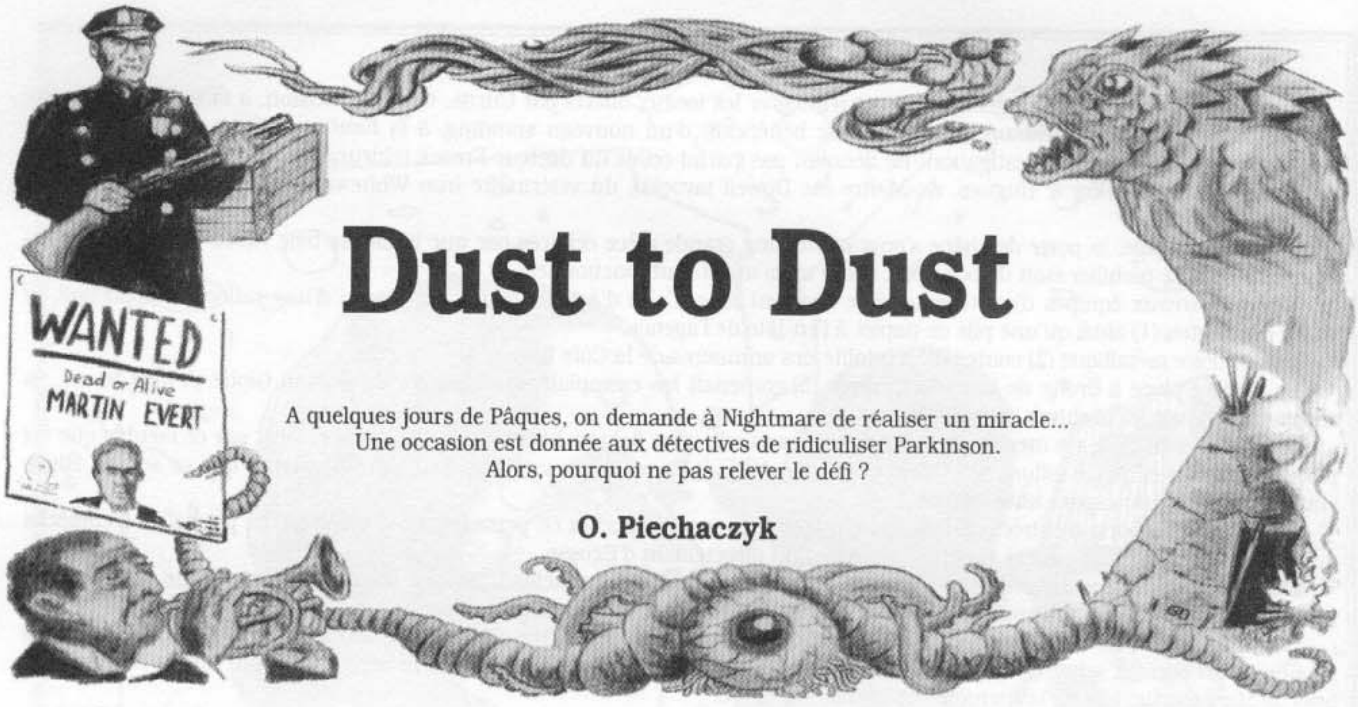
Sur le parquet ciré recouvert de tapis mœlleux, un bureau luxueux et massif (8) trônait au milieu de quatre fauteuils de cuir. Dans les tiroirs, accessibles après maniement d'un dispositif caché, étaient soigneusement rangés les compte-rendus intégraux des enquêtes. On y trouvait également un dossier conséquent : l'ensemble complet des contacts, préservé évidemment des regards indiscrets. L'un des tiroirs recelait un 7, 65 mm chargé ainsi qu'une bouteille de Southern Comfort, une liqueur de Bourbon de première qualité en provenance du Sud des Etats-Unis.

Les seuls ornements de cette pièce étaient les deux pistolets Volcanic à répétition de 1855 (9) offerts par Jason Mellyson, un totem Narragansett (10) apporté bien sûr par Patrick De St Yves, ainsi que l'inévitable portrait des fondateurs (11). Son cadre dissimulait un autre coffre plus petit, mais très résistant. Il contenait 1000 $ en liquide, un gros livre à la couverture noire (les véritables comptes de l'agence) ainsi qu'un Derringer chargé.

Un coffre-fort imposant (12) occupait l'un des angles de la pièce. Il camouflait un petit ascenseur hydraulique conduisant au bas de l'immeuble, dans une fausse benne à ordures fermée de l'intérieur. L'ascenseur ne pouvait transporter qu'une seule personne à la fois. Cette sortie dérobée avait été négociée amicalement avec Curtis...

I'VE HAD A DREAM, I.A. Morgenduft





Dust to Dust

A quelques jours de Pâques, on demande à Nightmare de réaliser un miracle...
Une occasion est donnée aux détectives de ridiculiser Parkinson.
Alors, pourquoi ne pas relever le défi ?

O. Piechaczyk

INTRODUCTION

Lundi 6 avril 1928

15h - Les nouveaux locaux de Nightmare Inc. sont vraiment superbes et Chuck a bien raison d'en être fier. Mais Morgenduft est morose : depuis un mois (date de l'emménagement) l'agence n'a pas eu le moindre client. L'état des finances risque de devenir alarmant d'ici peu. C'est pourquoi, lorsque l'on frappe à la porte vitrée, il se précipite pour ouvrir au client potentiel...

- Bonjour ! Je m'appelle Jonathan Georges Montpellier. Je suis avocat à Boston et l'un de mes clients désire avoir recours à vos services. Puis-je m'asseoir ? Peut-être avez-vous entendu parler de Gandalf Procock ? (Un jet d'Idée réussi rappellera vaguement l'affaire aux détectives.) Accusé de trafic de fausses factures et de deux meurtres au 1er degré, Procock a été condamné le mois dernier à la peine de mort et doit être exécuté vendredi 10 au matin. *Les demandes de recours en grâce ayant été refusées, mon client n'a plus qu'un espoir pour échapper à la chaise électrique : que vous refassiez l'enquête et que prouviez son innocence. Je sais qu'il ne vous reste que quatre jours mais vous n'êtes pas obligés d'accepter...*

Montpellier proposera 50 $ payables d'avance, par détective, pour les quatre jours d'enquête. C'est très peu payé, aussi Morgenduft estimera-t-il que 100 $ par détective est le salaire minimum envisageable pour ces quatre jours d'enquête. Si l'un ou l'autre des membres de l'agence commence à discuter les tarifs, Montpellier déclarera qu'il ne peut prendre aucune initiative sans en référer d'abord à son client, ce qui fera perdre une journée à l'enquête. Nul jet de Baratin, Discussion, Eloquence ou Marchandage réussi n'aura d'effet sur l'avocat qui se retranchera derrière les *"volontés de son client"*. Il n'expliquera l'affaire qu'à la condition que l'agence accepte d'enquêter.

NOTE : Les détectives peuvent très bien lui demander un délai de réflexion et commencer à enquêter de leur côté.

L'AFFAIRE PROCOCK

Gandalf Procock est propriétaire du magasin d'antiquités La Cartouche d'Or. Dans la nuit du 3 au 4 février 1928, la police découvre dans la cave du magasin, le corps d'un homme assassiné. L'homme porte sur lui une facture signée de la main de Procock, concernant deux livres achetés 50 $ pièce par l'antiquaire et dont on a perdu la trace. Le 6 février, la police découvre le corps d'un homme dans le parc de Boston Common. Il a le crâne fracassé et une carte de visite de Procock dans ses papiers. Le lendemain, les policiers mettent la main sur une statuette ensanglantée chez Procock. Malgré les faits, l'accusé nie tout en bloc. Les experts psychiatres, Samuel Frish et Roger Wagner, affirment que G. Procock ne souffre d'aucun trouble mental pouvant expliquer son geste.

Montpellier assurera que le dossier étant indéfendable, et les preuves accablantes, il n'a rien pu faire pour sauver son client.

LA CONTRE-ENQUETE

Les archives du Boston Globe

Nos infatigables détectives pourront trouver au Boston Globe, une multitude d'articles se référant à l'affaire Procock. Ils sont l'œuvre de William Heart.

NOTE : Ce jeune journaliste du Globe, spécialisé dans les affaires policières, a une vision très proche de celle du magnat de la presse W.R. Hearst : ce qui compte, c'est montrer l'information sous un jour qui choque et fait vendre... Non content d'être enthousiaste, voire zélé, Heart est aussi très tenace. Dès qu'il apprendra que Nightmare rouvre le dossier Procock, il talonnera les détectives et fera paraître, jour après jour, des compte-rendus très romancés sur la progression de l'enquête. William Heart n'est pas un mauvais bougre et pourrait bien devenir, par la suite, un ami fort utile...

Faits Divers du Boston Globe, 4 février 1928

MACABRE DECOUVERTE...

La police a découvert le corps d'un homme dans le magasin d'antiquités situé au 36 Newbury Sreet à Back Bay : La Cartouche d'Or. Il s'agirait d'un certain Ruppert Hawks. L'arme du crime, vraisemblablement un garrot, n'a pas été retrouvée. Gandalf Procock, propriétaire du magasin et témoin n° 1, est à cette heure entendu par les services de police. L'affaire a été confiée au ltn. Parkinson.

W.H.

La *Une* du Boston Globe, 6 février 1928

INCULPATION DU TEMOIN N°1 DANS L'AFFAIRE DU MEURTRE DE LA CARTOUCHE D'OR

Le ltn. J. Parkinson a fait inculper Gandalf Procock pour le meurtre de Ruppert Hawks (voir le Boston Globe du 4 février). Il s'agirait, selon la police, d'un règlement de comptes. Une facture retrouvée dans les poches de la victime et signée de la main de Procock, a permis de confondre le meurtrier. La police aurait-elle mis la main sur l'un des membres d'un réseau international de trafic d'objets d'art ? La suite de cette affaire dans les prochaines colonnes de votre quotidien : le Boston Globe.

W. H.

Faits Divers du Boston Globe, 7 février 1928

MEURTRE AU BOSTON COMMON

Une équipe de la police a été alertée par de fortes odeurs alors qu'elle passait à proximité d'un bosquet du parc Common. Elle y a découvert le corps d'un homme, le crâne fracassé. D'après les premiers éléments de l'enquête, la victime serait morte depuis trois ou quatre jours. Il s'agirait d'un certain Manfred Murphy.

W. H.

La *Une* du Boston Globe, 9 février 1928

G. PROCOCK : LE NOUVEL ETRANGLEUR DE BOSTON ?

L'antiquaire Gandalf Procock, déjà inculpé pour meurtre dans l'affaire de la Cartouche d'Or (voir le Boston Globe des 4 et 6 février) vient d'écoper d'une seconde inculpation pour le meurtre de l'homme retrouvé il y a trois jours dans le parc du Common. Le ltn. Parkinson a pu confondre G. Procock grâce à la découverte, dans son magasin, d'une odieuse statuette encore gluante du sang de la victime. Cette dernière avait en sa possession une carte de visite de l'abominable Procock. L'antiquaire avouera-t-il ses meurtres ? Le Boston Globe, votre journal, vous confie tous les détails d'une affaire à rebondissements.

W. H.

La *Une* du Boston Globe, 12 mars 1928

LA PEINE DE MORT POUR LE BOURREAU DE BOSTON

Gandalf Procock a été condamné ce matin à la peine de mort. Les jurés ne se sont pas attachés aux incessantes proclamations d'innocence de ce dernier et ont voté sa culpabilité à l'unanimité. Les conclusions des experts psychiatres n'ont heureusement pas permis à cet immonde personnage de finir ses jours dans un établissement psychiatrique. C'est sous les huées du public qu'il a fallu sortir cet être dont les pitoyables protestations empêchaient le bon déroulement du procès.
Heureusement pour la population bostonienne, la cour a décidé de mettre un terme définitif aux exactions du monstrueux Procock.

W. H.

Le couloir de la mort

Gandalf Procock est un homme d'une soixantaine d'années, petit et malingre, que les détectives pourront rencontrer dans sa cellule... Son moral a énormément souffert depuis le début de son séjour dans cet endroit épouvantable qu'est le couloir de la mort. Les yeux rougis par les nuits d'insomnie, l'air dépressif, il déclarera ne rien comprendre à ce qui lui arrive. Un jet réussi en Psychologie permettra de dire qu'il ne souffre à priori d'aucun trouble mental, si ce n'est d'une dépression justifiée. Il a été réveillé, dans la nuit du 3 au 4 février, par la police qui s'est immédiatement rendue dans la cave du magasin. Inculpé le lendemain, il a continué à affirmer qu'il était innocent et a réclamé la présence d'un avocat. Un huissier du tribunal lui a présenté la liste des avocats bostoniens. Procock n'ayant jamais eu besoin de ce genre de service, demanda conseil à l'huissier qui lui recommanda maître Montpellier (si on le lui demande, il donnera le nom de cet huissier : Timothy Marsh).

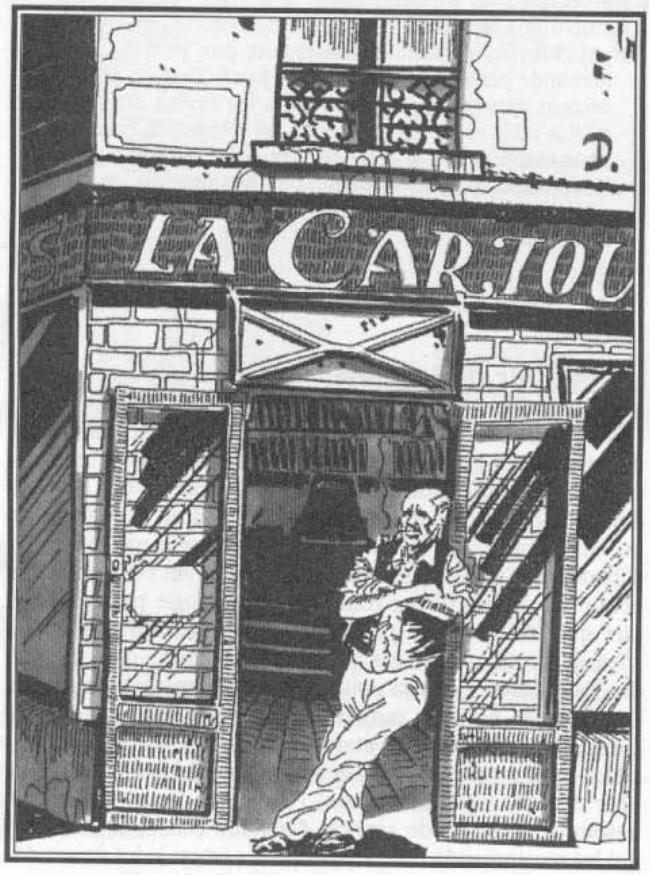
Procock avait déjà rencontré l'homme retrouvé mort dans sa cave. Il était venu quelques jours plus tôt à la Cartouche d'Or pour essayer de lui vendre une statuette étrange. L'antiquaire n'avait jamais rien vu de semblable : l'objet représentait une créature ressemblant à un arbre, le tronc étant fait de tentacules dont la partie supérieure formait les branches et dont les racines se terminaient en sabots. Devant cette laideur, Procock refusa l'offre. L'homme eu l'air furieux et partit en claquant la porte. Le 3 février, il revint à la Cartouche d'Or, mais cette fois-ci, proposa deux vieux livres à l'antiquaire. Procock les examina et fut surpris de leur contenu. Il s'agissait, selon lui, de livres de démonologie et d'alchimie assez anciens. Persuadé que ces ouvrages pourraient certainement trouver acquéreur, il les lui acheta 50 $ pièce. C'est le reçu concernant ces deux livres que la police a retrouvé sur le corps de Ruppert Hawks. Quant à l'homme retrouvé mort dans le parc du Common, Procock ne le connaissait pas et ne s'explique pas comment la victime pouvait avoir une de ses cartes de visite. La statuette ensanglantée retrouvée à la Cartouche d'Or est la même que celle que Hawks lui proposa quelques jours plus tôt, mais Procock affirme n'avoir jamais été en possession d'un tel objet.

Avant que les détectives ne quittent la cellule, l'antiquaire les remerciera d'avoir accepté de l'aider. Dans le cas où les membres de l'agence n'auraient encore rien conclu avec Montpellier, Procock s'en étonnera et paraîtra inquiet :

- 100 $ par détective... n'est-ce pas suffisant ?

D'une façon ou d'une autre, si durant la conversation quelqu'un aborde le sujet des honoraires, Procock assurera avoir dit à son avocat de proposer 100 $ par détective pour l'enquête.

Montpellier aurait-il intérêt à ce que Nightmare refuse ce travail ?...



Le commissariat de Boston

Dès qu'il apprendra - par la presse qui s'en fera l'écho ou par la bouche même des détectives - que Nightmare mène une contre-enquête, Parkinson entrera dans une rage folle. Comment cette agence dont on parle trop à son goût ose-t-elle mettre en doute les conclusions de son enquête ?

Malheureusement pour lui, il ne peut rien faire pour contrecarrer Nightmare et devra même fournir le dossier s'il lui est demandé.

En aucun cas, Parkinson n'aidera les détectives. Prétextant le fait que tout se trouve dans le dossier de l'affaire, il ne répondra à aucune question. C'est de bonne guerre...

Le dossier contient, outre l'exposé des faits relatés précédemment, l'identification des victimes et les rapports d'autopsie. Ces informations sont reprises dans les deux rapports de police que présentent les pages 75 et 76.

Gandalf Procok : 62 ans

FOR	6	DEX	12	INT	17
CON	13	APP	11	POU	12
TAI	9	SAN	60	EDU	16
PdV	11				

Les détectives devraient fortement douter de la culpabilité de Procock :

- Comment un sexagénaire si fragile a-t-il pu garrotter un homme de 1,80 m et pesant 85 kilos ?
- Comment Procock a-t-il pu déplacer le corps de Murphy sans complice ?
- Comment un "voisin" a-t-il pu entendre des cris à 1 heure du matin, alors que l'autopsie révèle que Hawks est mort en début de nuit ?

Trop de questions sans réponses pour ne pas penser à une infernale machination visant à faire inculper Procock à la place d'un autre. Et cet avocat, Maître Montpellier, comment se fait-il qu'il n'ait pas réussi à défendre une cause aussi évidente ?

Nightmare relève le défi ! La justice restera-t-elle aveugle ?

Tels seront certainement les titres des journaux du jour. Avec William Heart sur les talons et la certitude de faire triompher la justice (*"... et la justice, c'est pas gratuit !"* C. Byrne), il y a de fortes chances que l'agence ne reste pas inactive.

L'Hôtel de Ville de Boston

Les détectives peuvent penser faire appel à certaines connaissances afin de repousser l'échéance de l'exécution.

S'ils décident de contacter Curtis, faites faire un jet de Chance au joueur en ayant eu l'idée.

- Si le jet est réussi, Curtis accordera un entretien privé à ses amis détectives, dans le courant de la journée.
- Si le jet a échoué, Curtis ne pourra les rencontrer que le lendemain soir.

A l'exposé des faits, Curtis conseillera aux détectives de ne pas s'emballer pour une cause perdue. C'est entendu, il contactera le gouverneur afin de savoir s'il n'y a pas quelque chose à faire du côté des recours en grâce. Mais il ne veut en aucun cas que son nom soit cité dans cette affaire. Si c'était le cas, le maire piquerait une énorme colère, menaçant de supprimer la licence de l'agence. 36 heures après le rendez-vous, Curtis contactera les détectives et leur apprendra que le gouverneur n'ayant pas reçu de demande de recours en grâce, il est désormais trop tard pour repousser l'exécution...

Les domiciles de Murphy et de Hawks

Situés dans le quartier italien de Boston, leurs appartements respectifs ont étés vidés de leur contenu. Les voisins déclareront qu'aprés la levée des scellés, des déménageurs sont venus pour tout emporter. La concierge assurera que les papiers étaient en règle, mais ne voudra rien ajouter, se contentant de tourner son énorme postérieur et d'astiquer le parquet. 5 $ la feront sortir de l'escalier et lui rappelleront le nom de l'entreprise de déménagement : Bonnet & Co.

NOTE : Hawks et Murphy ont chacun une adresse différente, mais dans le quartier, toutes les concierges se ressemblent...

Ce sont les mêmes déménageurs qui ont été employés pour les domiciles de Hawks et de Murphy.

L'adresse de l'entreprise de déménagement peut être relevée dans l'annuaire de Boston : *Bonnet & Co, 144 Richmond Street.*

COMMISSARIAT DE POLICE
BOSTON, Mass.

RAPPORT DE POLICE

Officier au rapport : Sergent M.C. Tyson
Numéro Matricule : 257

Bureau de la police : 4 Février 1928

L'agent Robson, de permanence au poste la nuit du 3 au 4 février 1928 a reçu un appel téléphonique à 1h et 7 minutes. Son correspondant, qui a refusé de décliner son identité, prétendait qu'il avait entendu des cris au domicile de son voisin Gandalf Procock antiquaire demeurant au 36 Newburry Street, Back Bay. Arrivés sur les lieux, l'agent Murphy et moi-même avons découvert le corps d'un homme mort par strangulation. L'arme du crime, que nous n'avons pas retrouvée, semble avoir été un câble très fin. Nous n'avons pas eu plus de chance dans nos recherches concernant le correspondant anonyme.
Les papiers retrouvés sur la victime nous ont permis de l'identifier comme suit :
Identité de la victime : Ruppert Hawks
Domicile : Boston, 45 Thatcher St.
Profession : comptable, entreprise Bonnet & Co, 144 Richmond St
Age : 35 ans
Taille : 1,80 m
Poids : 85 kilos
Signe(s) particulier(s) : inconnu des services de police
La victime avait également en sa possession :
- 10 $ en petite monnaie.
- un reçu mentionnant la vente de deux livres intitulés Cthaat Aquadingen et Cultes Innommables - vente faite à M. Procock pour la somme de 100 $.
- une réservation sur le transatlantique Colombus : départ le 8 février pour Londres. La réservation a été faite aux bureaux de l'Atlantic Steamship Navigation Line.

Observations du médecin légiste :

La victime est morte étranglée par un câble métallique très fin - environ 1/10 mm - et d'une longueur d'environ 50 cm. Le câble a pénétré les chairs au point de sectionner la carotide et d'abîmer les vertèbres cervicales. Il va sans dire que la mort a été quasi instantanée.

La mort a dû survenir entre 21h et 23h. L'absence de signes de putréfaction rend impossible une meilleure approximation.

L'emplacement des lividités cadavériques laisse supposer que le cadavre a été déplacé.

Docteur Martins

COMMISSARIAT DE POLICE
BOSTON, Mass.

RAPPORT DE POLICE

Officier au rapport: Sergent N. Heller
Numéro Matricule: 352

Bureau de la police: 6 Février 1928

Alors qu'on traversait le Boston Common, on a senti une forte odeur de pourriture qui semblait venir des bosquets. Le sgt. M.A. Collins et moi-même, on a été voir ce qui pouvait bien puer de cette façon.
C'est là, au milieu des fourrés, qu'on a trouvé le macchabée. Il avait encore ses papiers, ce qui nous a permis de l'identifier comme suit:
Identité de la victime: Manfred Murphy
Domicile: Boston, 17 Endicott St.
Profession: gardien de nuit chez Bonnet & Co, 144 Richmond Street.
Age: 47 ans
Taille: 1,76 m
Poids: 75kg
Signe(s) particulier(s): inconnu des services de police

Observations du médecin légiste:

La victime a succombé à une série de coups dont un mortel qui lui a fracturé l'os occipital. L'agresseur semble s'être acharné longtemps après la mort de sa victime. L'arme du crime était de petite taille mais d'un poids considérable. Elle était constituée d'un métal non encore identifié, dont d'infimes traces se manifestent à l'abord de certaines plaies.

J'ai noté la présence de traces de poussière sous les ongles et dans les cavités nasales ainsi que quelques brins d'herbe dans les cheveux. La mort remonte à 3 ou 4 jours avant la découverte du cadavre. L'emplacement des lividités cadavériques montre clairement que le corps a sans aucun doute été déplacé après le décès.

Docteur Martins

Le domicile de J.G. Montpellier

Montpellier habite une petite maison victorienne à un étage. Le mobilier est cossu, ce qui n'est guère surprenant pour un membre du barreau (surtout s'il est véreux !).

Le rez-de-chaussée est occupé par son cabinet, lui loge au premier étage.

L'avocat sera surpris de voir les détectives arriver chez lui. L'entretien, s'il y en a un, sera poli mais glacial.

Un jet réussi en Psychologie révélera que Montpellier est très nerveux. Il bluffera jusqu'au bout, mais une fois qu'il comprendra que le piège se referme sur lui, il tentera le tout pour le tout afin de s'échapper.

NOTE : Il vaudrait mieux pour la révision du procès que l'avocat soit encore vivant mais ce ne sera pas facile, vu la détermination fanatique qui le guide...

Jonathan George Montpellier : 45 ans

FOR	10	DEX	12	INT	16
CON	12	APP	11	POU	17
TAI	11	SAN	0	EDU	18
PdV	11				

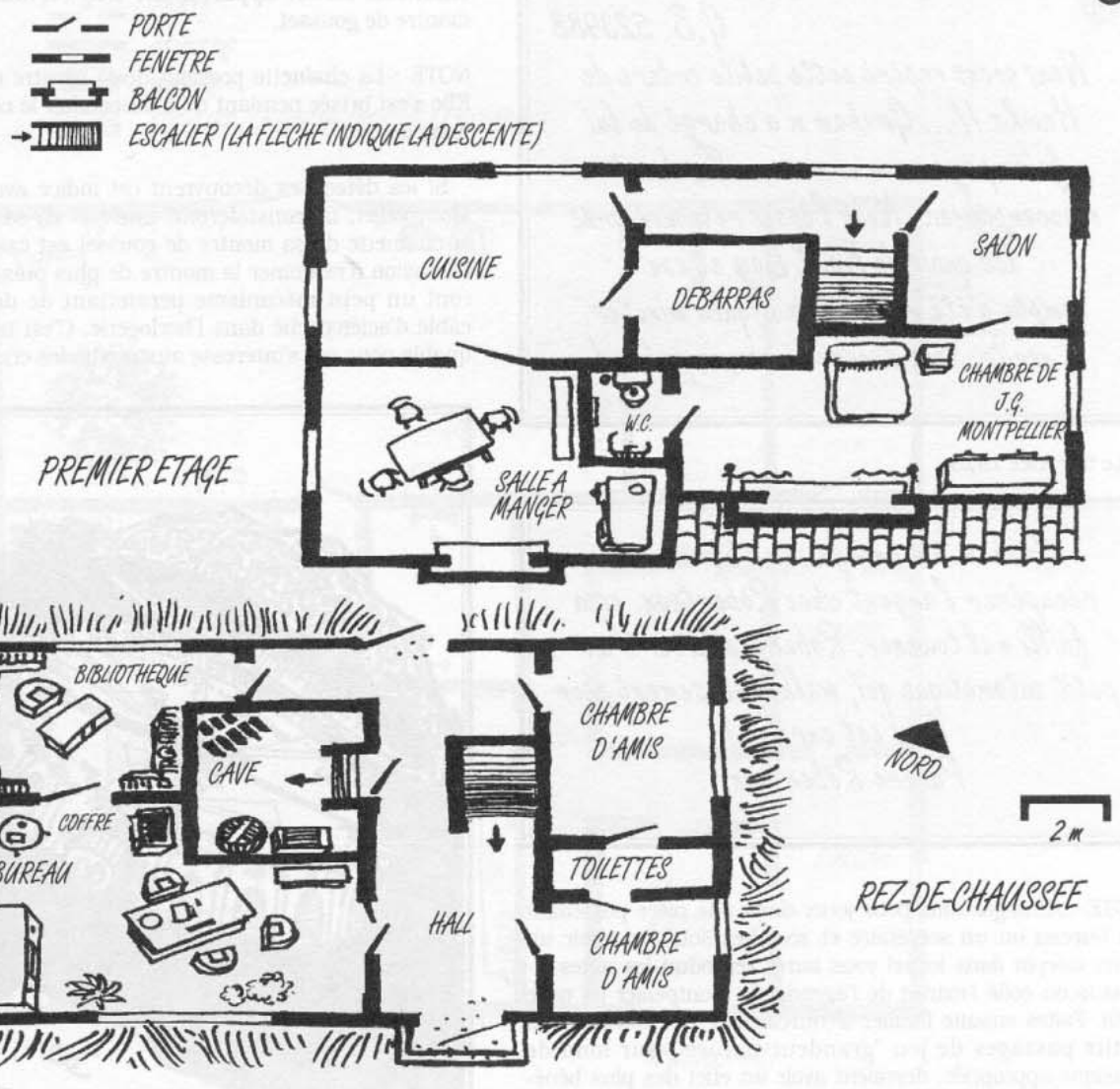
Armes :

Cal. 38	35%	1D10
Couteau	30%	1D4

Compétences :
Droit 70% ; Eloquence 65%.

Sorts :
Appeler Shub-Niggurath; Invoquer, Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath; Signe de Voor.

LE DOMICILE DE J.G. MONTPELLIER



L'appartement de Montpellier contient de nombreux objets provenant de la Cartouche d'Or : ils figurent tous sur l'état des lieux dressé lors de l'enquête.

Dans son coffre se trouve le dossier Procock sous lequel, dans une grande enveloppe, sont pliées les demandes de recours en grâce destinées au gouverneur.

Dans son bureau, un jet réussi en T.O.C. permettra de découvrir un calepin caché sous un tiroir. C'est, en fait, un agenda de l'année en cours. Il contient des informations qui ne manqueront pas de confirmer les soupçons des détectives :

Chaque jeudi à 23h

Rendez-vous avec Alfred au lac Edward

Le 4 février 1928

G.B. 523988
Nous avons repéré cette petite ordure de Hawks !!... Graham m'a chargé de lui faire payer son erreur... Sardowitz m'accompagnait. Nous l'avons retrouvé près des quais de Back Bay et son compte a été réglé en quelques minutes. Ensuite, tout a marché comme prévu !

Le 5 février 1928

Graham m'a envoyé avec Sardowitz récupérer l'argent chez Robertson. ça a failli mal tourner. Robertson a sorti un petit automatique qui, malheureusement pour lui, s'est enrayé ! Pauvre Robertson...

NOTE : Arrangez-vous pour jouer dans une pièce possédant un bureau ou un secrétaire et scotchez sous un tiroir un vieux calepin dans lequel vous aurez reproduit les notes ci-dessus ou collé l'extrait de l'agenda de Montpellier (cf page 180). Faites ensuite fouiller le bureau par vos joueurs. Ces petits passages de jeu "grandeur nature", sur fond de musique appropriée, devraient avoir un effet des plus bénéfiques sur l'ambiance générale de la campagne.

- Un jet réussi en Connaissance apprendra aux détectives qu'il existe à une dizaine de kilomètres au nord de Boston, près de Lynn, un marécage que les autochtones surnomment par dérision le Lac Edward.

- Une recherche dans l'annuaire leur apprendra que Clinton Robertson réside dans la même rue que Manfred Murphy (44, Endicott St) et, s'ils en ont eu l'Idée, confirmera que *G. B. 523 988* correspond aux initiales et au numéro de téléphone de Graham Bonnet.

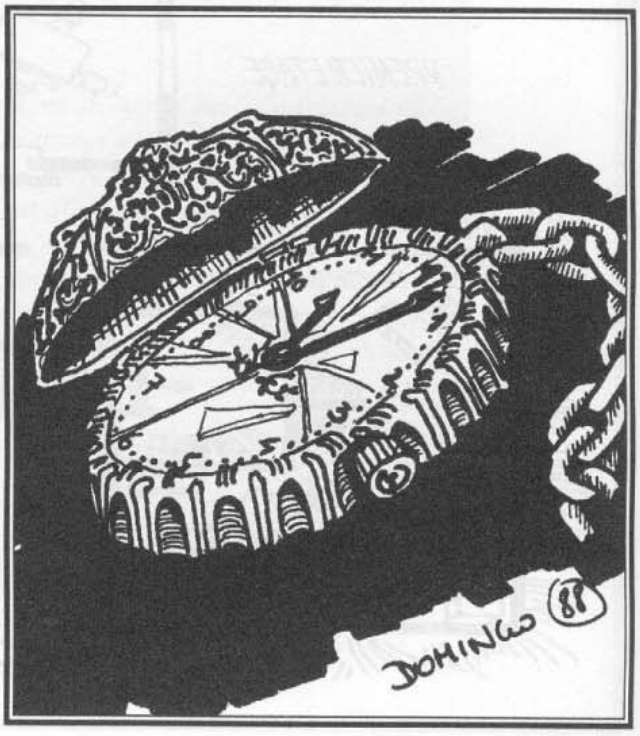
- Grâce aux fichiers de la police, ils apprendront que Robertson était *bookmaker*.

La Cartouche d'Or
36 Newbury St.

Le rideau est baissé sur la vitrine et la porte d'entrée. Il sera donc impossible de passer par devant. Dans l'arrière-cour, les détectives trouveront une autre porte fermée à clé et un **soupirail**. Un jet réussi en T.O.C. révélera que le soupirail porte des traces d'effraction. Il n'est pas fermé et mène à une **cave** en terre battue qui sert d'entrepôt et d'atelier de rénovation à Gandalf Procock. Un jet réussi en T.O.C. permettra de découvrir sur le sol un morceau de chaînette en or, appartenant très certainement à une montre de gousset.

NOTE : La chaînette provient de la montre de Montpellier. Elle s'est brisée pendant qu'il descendait le corps de Hawks dans la cave.

Si les détectives découvrent cet indice avant d'aller voir Montpellier, ils constateront, une fois en sa présence, que la chaînette de sa montre de gousset est cassée... S'ils ont l'occasion d'examiner la montre de plus près, ils remarqueront un petit mécanisme permettant de dérouler un fin câble d'acier caché dans l'horlogerie. C'est un objet remarquable pour qui s'intéresse aux méthodes criminelles...



De la cave, un petit escalier de bois mène au rez-de-chaussée. Ce dernier est partagé en deux : l'appartement de Gandalf Procock, coquet, confortable (mais sans intérêt pour l'enquête) et le magasin. Les murs de la Cartouche d'Or sont en briques et lambris, le parquet est ciré. Un bureau en marquetterie anglaise du XVIII[e] siècle sert de **comptoir**. Quelques tableaux sont accrochés aux murs : la plupart sont des marines.

Plusieurs étagères supportent un grand nombre de vieux livres : archéologie, anthropologie, histoire, atlas géographique, *Le Prince* de Machiavel (Edition de 1750), etc...

Dans une vitrine horizontale sont entreposées de vieilles **armes** : sabre japonais, mousquet, pistolet à mèche, dagues, etc...

Non loin de ce meuble, une superbe collection de théières trône sur une étagère. Gandalf Procock est un grand amateur de thé.

Une **malle en osier** repose sous l'étagère du fond. Elle contient d'étranges robes de cérémonie en soie, des dagues grossières, ainsi qu'un livre ancien intitulé *Cultes Innommables* (Editions Bridewell).

Son précieux contenu est gardé par un Vagabond Dimensionnel qui surgira de l'obscurité dès que nos incontournables investigateurs tenteront d'ouvrir cette malle...

Vagabond Dimensionnel

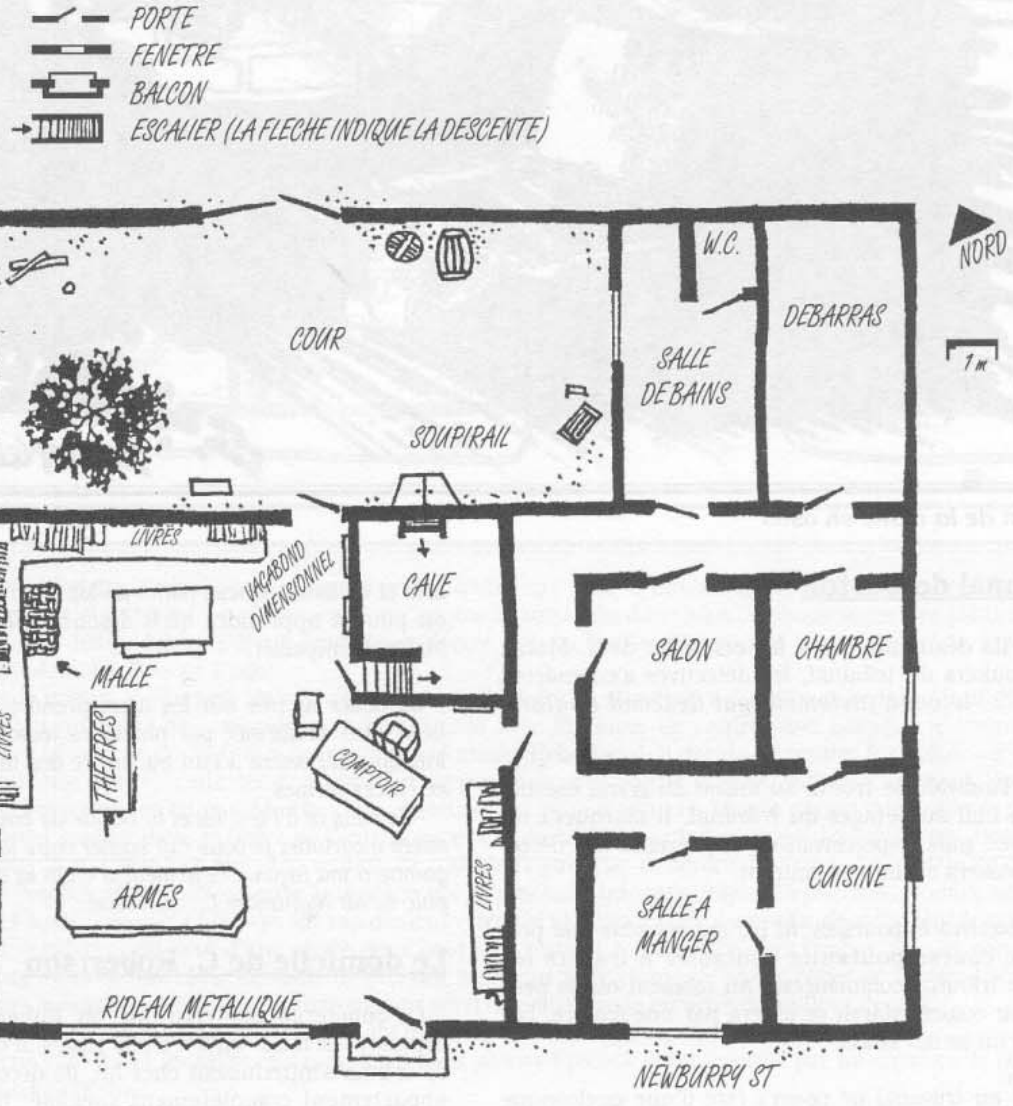
FOR	14	INT	7
CON	16	POU	10
TAI	19	DEX	10
PdV	17		

Armes :

Serres	25%	1D8 + 1D4

NOTE : Le Vagabond Dimensionnel a une peau dure comme du cuir qui lui donne une protection naturelle de 3 points. Il changera de plan d'existence s'il perd la moitié de ses points de Vie. Rencontrer un Vagabond Dimensionnel provoque une perte de 0/1D10 points de SAN.

LA CARTOUCHE D'OR



Le gardien de la malle en osier

Le Tribunal de Boston

Alors qu'ils déambuleront à la recherche de T. Marsh dans les couloirs du tribunal, les détectives s'entendront répondre *"... le voilà justement qui descend le grand escalier ! "*.

En effet, l'individu se trouve au milieu du grand escalier menant du hall aux étages du tribunal. Il marquera un temps d'arrêt, puis s'apercevant de la présence des détectives, rebroussera chemin en courant.

Si les détectives le poursuivent (ce qui est plus que probable) une course-poursuite endiablée à travers les bureaux du tribunal commencera. Au moment où ils penseront l'avoir coincé, Marsh se jettera par une fenêtre. Les trois étages lui seront fatals.

Personne au tribunal ne pourra être d'une quelconque aide aux détectives. Marsh était un homme effacé, vivant seul et ne faisait jamais parler de lui. Avec un peu de chance, on pourra apprendre qu'il discutait fréquemment avec Maître Montpellier.

La police arrivée sur les lieux prendra la déposition des détectives, confirmée par plusieurs témoins. Pourtant Parkinson s'adressera à l'un ou l'autre des membres de l'agence en ces termes :

- Je vous ai à l'œil, toi et ta bande de boy-scouts ! A la première incartade, je vous fait sauter votre licence ! Un interrogatoire à ma façon... et je mettrai enfin la main sur cette crapule de Mr Nightmare !... mon rêve...

Le domicile de C. Robertson

La concierge assurera que Mr Robertson est absent depuis deux mois *"qu'il n'a pas payés, d'ailleurs !..."*. Si les détectives s'introduisent chez lui, ils découvriront un petit appartement complètement saccagé. Il y a des taches brunes (du sang) sur la moquette.

Bonnet & Co, 144 Richmond St.

Située dans le North End (le quartier italien de Boston), cette entreprise ne présente pas d'autres particularités apparentes que d'être coincée entre une pizzeria et un importateur d'huile d'olives...

En entrant dans l'entreprise Bonnet, les détectives seront reçus par Janice Hoyte, la jeune et ravissante secrétaire de Graham Bonnet.

Le bureau de ce dernier se trouve dans la pièce contiguë; son nom et son prénom figurent sur une plaque apposée à la porte.

Interrogée sur les déménagements de Murphy et de Hawks, Janice Hoyte déclarera que les mobiliers ont été transportés dans le Nevada et l'Utah, sur la demande des familles respectives. Les papiers sont en règle.

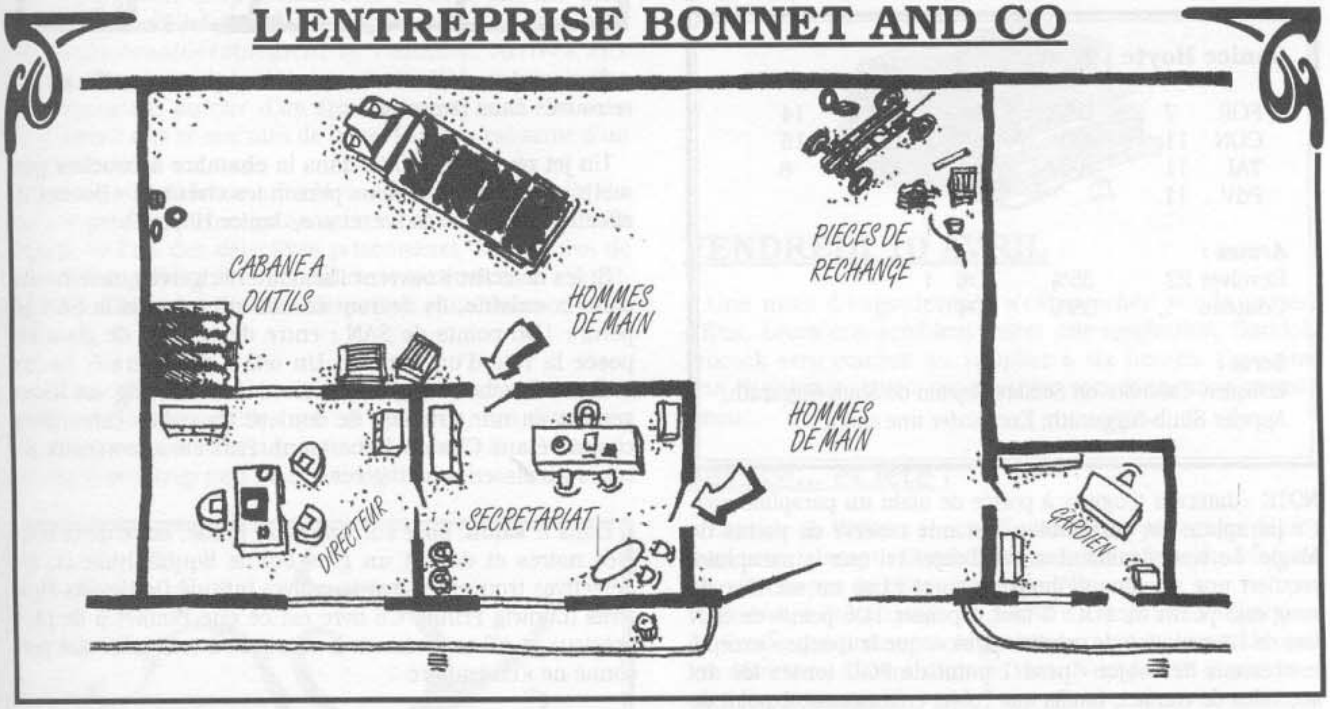
Si les détectives désirent rencontrer Graham Bonnet en personne, il les recevra dans son bureau :

1) **Si les détectives sont plus de trois** à entrer dans le bureau de Graham Bonnet, alors celui-ci ne leur apprendra rien de nouveau concernant l'affaire mais ne tentera rien non plus contre eux.

2) **Si les détectives sont trois ou moins** à entrer dans le bureau de Graham Bonnet, alors Janice Hoyte préviendra immédiatement les employés qui se trouvent dans la cour. Deux d'entre eux passeront par devant afin de boucler les issues, les deux autres feront irruption dans la pièce, arme au poing.

Si les détectives n'ont pas le dessus, ils seront séquestrés jusque jeudi soir et serviront de pâture à Alfred. Prions le ciel pour que leurs compagnons les retrouvent à temps.

L'ENTREPRISE BONNET AND CO



Graham Bonnet, d'origine québécoise, est grand prêtre d'un culte voué à Shub-Niggurath. Les membres de ce culte (ses employés et quelques amis), se réunissent tous les jeudis soirs afin de rendre des hommages très particuliers au mandataire de leur déité : Alfred. (Alfred, vous l'avez deviné, est un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, invoqué par Bonnet et vivant dans les Bois de Lynn).

Tout irait pour le mieux, si Ruppert Hawks, comptable de l'entreprise et membre du culte infernal, n'était dévoré par la passion du jeu au point de confondre son portefeuille avec la caisse de l'entreprise. Lorsque le trou dans les comptes atteignit la somme de 30 000 $ (versés au bookmaker Robertson), il décida de quitter les U.S.A... Il déroba à Bonnet une statuette dont la vente devait pouvoir lui rapporter de quoi quitter le pays. Malheureusement, l'antiquaire à qui il proposa l'objet ne voulut pas de cette chose hideuse. En dernier recours, Hawks décida de s'emparer des livres sacrés que Bonnet gardait dans le coffre de l'entreprise et qui devaient être plus facilement négociables. Dans la nuit du 2 au 3 février, il tua Manfred Murphy, veilleur de nuit de l'entreprise et déroba les livres. Le lendemain, il en tira 100 $ chez G. Procock et courrut réserver une place sur le prochain transatlantique. Cependant, Bonnet lança deux de ses disciples à ses trousses et Hawks fut rapidement retrouvé et éliminé. Ses assassins découvrirent le reçu fourni par Procock et décidèrent de faire d'une pierre deux coups en plaçant son cadavre chez l'antiquaire. Ils récupérèrent ensuite les deux livres et une carte de visite de Procock (celle qui a été retrouvée sur le corps de Manfred Murphy) et déposèrent dans le magasin, l'horrible statuette ayant servi à commettre le meurtre du veilleur de nuit.

Le lendemain, ils se rendirent chez Robertson et lui prouvèrent que l'argent ne fait pas le bonheur...

La mise en scène était assez grossière, mais la défense du pauvre Procock étant assurée par un membre de la secte, le plan ne put que fonctionner.

Graham Bonnet : 55 ans

FOR	13	DEX	13	INT	12
CON	13	APP	9	POU	17
TAI	12	SAN	0	EDU	9
PdV	12				

Armes :

Poing	65%	1D3 + 1D4
Cal. 38	45%	1D10
Couteau	45%	1D4 + 1D4

Sorts :
Appeler Shub-Niggurath; Invoquer, Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath; Signe de Voor; Signe rouge de Shudd-Mell.

Janice Hoyte : 27 ans

FOR	7	DEX	12	INT	14
CON	11	APP	13	POU	15
TAI	11	SAN	0	EDU	8
PdV	11				

Armes :

Revolver 22	35%	1D6
Couteau	35%	1D4

Sorts :
Invoquer, Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath; Appeler Shub-Niggurath; Enchanter une canne.

NOTE : Janice a toujours à portée de main un parapluie noir. Ce parapluie est enchanté : c'est une réserve de points de Magie. Le sort d'enchantement d'objet tel que le parapluie, requiert une semaine de préparation et exige un sacrifice de sang et 3 points de POU. Il faut dépenser 1D6 points de SAN lors de l'incantation de création. Quiconque le touche - excepté le créateur de l'objet - perd 1 point de POU toutes les dix secondes de contact, tandis que l'objet emmagasine 1 point de Magie.

Si les détectives réussissent à neutraliser leurs agresseurs, ils devront se faire ouvrir le coffre-fort de Bonnet afin de découvrir d'importantes pièces à conviction. Dans le carnet personnel de Bonnet se trouvent les noms, adresses et numéros de téléphone de Jonathan Georges Montpellier et Timothy Marsh. Dans les papiers de l'entreprise ils découvriront la liste du personnel :

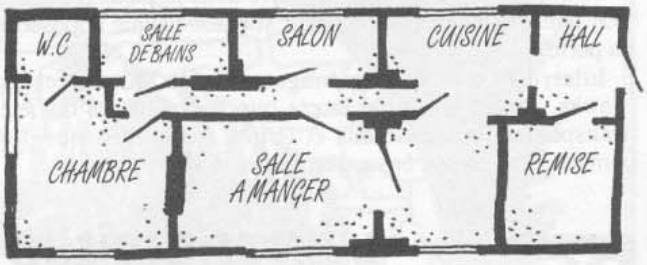
Bonnet & Co. -144 Richmont Street, Boston MASS.
Liste du personnel

Directeur	**Graham Bonnet**
Secrétaire	**Janice Hoyte**
Comptable	**Ruppert Hawks**
Gardien de nuit	**Manfred Murphy**
Manutentionnaire	**Preston Heyman**
Manutentionnaire et gardien de nuit	**Ben Gambitt**
Camionneur	**Glenn Gregory**

Dans les comptes de l'entreprise, un jet réussi en Comptabilité permettra de découvrir un trou de 30 000 $ en date du 2 février 1928.

Le domicile de Bonnet, 18 Eliot St.

L'appartement, jadis luxueux, est dans un état d'insalubrité absolue. Les murs et le sol sont recouverts d'une couche de poussière et de crasse poisseuse. Il y règne une épouvantable odeur de putréfaction.



Si certains détectives ont été séquestrés, ils seront retrouvés dans la **remise**.

Un jet réussi en T.O.C. dans la **chambre à coucher** permettra d'affirmer que deux personnes vivent ici - Bonnet vit effectivement avec sa secrétaire, Janice Hoyte.

Si les détectives ouvrent l'armoire réfrigérée qui se trouve dans la **cuisine**, ils devront réussir un jet sous la SAN ou perdre 1D6 points de SAN : entre deux blocs de glace est posée la tête d'un homme. Un œil à demi fermé, l'autre brillant, les cheveux grisonnants tachés de sang, les lèvres serrées en une grimace de douleur (la police l'identifiera comme étant Clinton Robertson). Plusieurs morceaux du corps garnissent les étagères.

Dans le **salon**, posé sur une table basse, entre deux bougies noires et devant un gros bol de liquide huileux, les détectives trouveront un vieux livre intitulé *De Vermiis Mysteriis* (Ludwig Prinn), Ce livre est ce que Bonnet a de plus précieux et s'il est présent, il sera prêt à tout pour que personne ne s'en empare...

Dans la **salle de bains**, l'odeur est insupportable. Il faudra réussir un jet sous 4 x CON pour ne pas être pris de nausées. Bonnet dont l'esprit est définitivement perturbé, a choisi une Goule comme animal familier. La Goule niche dans la baignoire. Elle s'attaquera à quiconque entrera dans la salle de bains et le poursuivra avidement...

Voir une Goule coûte 0/1D6 points de SAN.

La Goule de Bonnet

FOR	16	INT	13
CON	11	POU	13
TAI	11	DEX	13
PdV	11		

Armes :

Griffes	25%	1D6 + 1D4
Morsure	25%	1D6 + 1D4 + harcèlement

JEUDI 9 AVRIL

Les marécages de Lynn

Espérons que nos détectives n'auront pas à aller jusqu'aux marécages de Lynn. Toutefois, s'ils n'ont pas réussi à mettre la main sur les adeptes de Shub-Niggurath et si, de plus, certains membres de l'agence sont retenus prisonniers, il leur faudra bien s'y rendre...

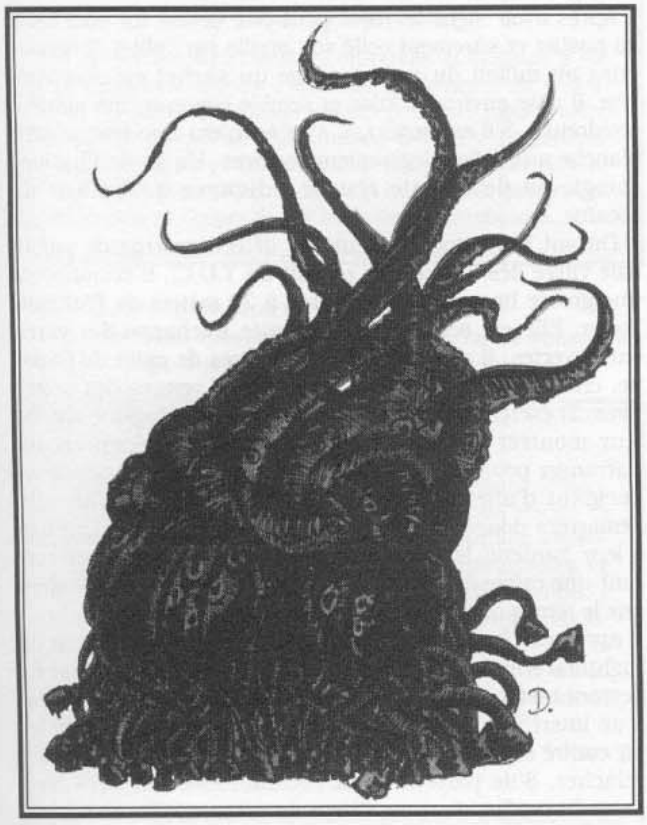
A quelques kilomètres de Lynn, un chemin forestier quitte la route en direction des marais. Trois cents mètres plus loin, ce chemin devient tellement boueux que les détectives devront abandonner leur véhicule et continuer à pied.

S'ils arrivent après 23 heures, un camion de déménagement sera garé à cet endroit. Le camion n'est pas gardé. Ils entendront alors d'étranges chants provenant de l'intérieur des bois, du côté des marais. Ils devront réussir un jet d'Ecouter afin de localiser l'endroit de la cérémonie.

La progression dans le sous-bois ne sera pas des plus évidentes. Le sol est boueux et d'épais bancs de brouillard réduisent considérablement la visibilité. Arrivés aux marais, ils pourront voir les membres de la secte s'agiter frénétiquement autour d'un tronc d'arbre mort. Ils sont entièrement nus et maculés de boue. Chacun est armé d'un poignard.

Couché et solidement ficelé sur le tronc, un individu hurle à perdre haleine (ce sera un clochard ramassé dans Boston ou l'un des détectives prisonniers). Les émules de Bonnet l'ont dévêtu et, au cours de leur rituel, vont s'appliquer à lui faire des dizaines de petites entailles avec leurs armes.

Au bout d'un quart d'heure, Alfred sortira des bois, daignant accepter le sacrifice qui lui est offert. Les détectives ont donc un quart d'heure pour faire cesser la cérémonie, ensuite il sera trop tard pour éviter Alfred.



Alfred

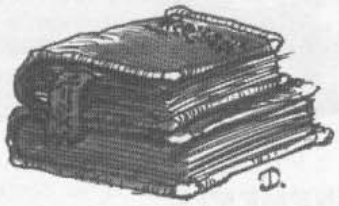
FOR	44	INT	12
CON	16	POU	17
TAI	44	DEX	16
PdV	30		

Armes :

Tentacules	80%	4D6 + harcèlement

Faire la connaissance d'Alfred coûte 1D3/~~1D20~~ points de SAN.

Au cours de l'affrontement, Bonnet et Janice Hoyte tenteront de s'enfuir à travers les marais mais périront noyés. Comprenant qu'ils n'ont plus aucune chance, les autres membres de la secte se rendront.



VENDREDI 10 AVRIL

Une nuée d'engoulevents s'est perchée sur la prison d'Etat. Leurs cris semblent imiter une respiration. Gandalf Procock sera conduit au supplice à six heures. Espérons que Nightmare aura pu prouver son innocence avant, sinon...

Justice... et fête !

L'article de William Heart, illustré d'une photo des détectives accompagnant Gandalf Procock à sa sortie du tribunal ne relèvera pas de l'éloge mais du délire.

Procock a été acquitté, Nightmare a reçu les félicitations de Curtis qui prétendra avoir toujours eu la certitude que les détectives étaient dans le vrai. N'en parlait-il pas hier avec le gouverneur ?

Pour avoir sauvé Procock et démantelé la secte de Bonnet, les détectives gagneront 1D8+2 points de SAN. Gandalf Procok récupérera les deux livres magiques qui sont sa propriété. Etrangement, il ne daignera les montrer qu'à Agatha et Jason.

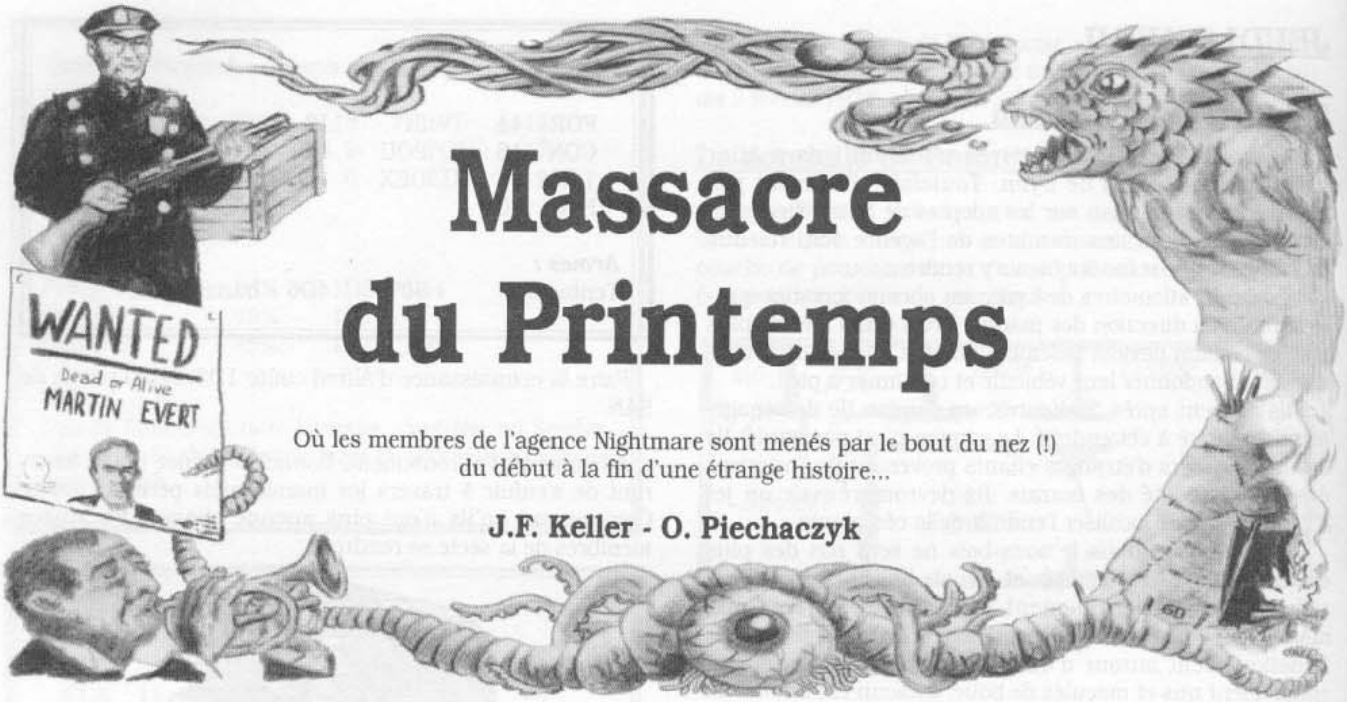
Les sorts qu'Agatha pourra apprendre sont :

- **Enchanter une Canne**
(une ombrelle fera parfaitement l'affaire...)
- **Le Signe de Voor**
- **Le Signe Rouge de Shudd-Mell**

Les sorts que Jason pourra apprendre sont :

- **Création d'une Boîte**
- **Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu**

Désormais, Agatha et Jason souffriront respectivement de tendances à la paranoïa et à la xénophobie...



Massacre du Printemps

Où les membres de l'agence Nightmare sont menés par le bout du nez (!) du début à la fin d'une étrange histoire...

J.F. Keller - O. Piechaczyk

RENSEIGNEMENTS DESTINES AU GARDIEN

La machination du professeur Cooper

Installé en plein cœur de la jungle hondurienne, le professeur Henry Cooper a mis au point un dérivé de cocaïne, qui transforme ses consommateurs en véritables machines à tuer.

Cet archéologue dément bénéficie de l'aide d'une colonie de Mi-Go qui lui apporte un soutien scientifique. Son but est d'écouler massivement sa drogue aux U.S.A., afin d'instaurer un climat d'horreur favorisant l'expansion des sectes et cultes cthuloïdes...

La revanche du "King"

Malheureusement pour lui, Cooper n'a pas prévu la réaction de la pègre qui, pour deux raisons, voit tout ceci d'un mauvais œil :

- Primo, le commerce à grande échelle du produit de Cooper ne peut être "contrôlé" par les gangs.
- Secundo, les principaux chefs de famille sont (à l'époque) opposés au trafic de stupéfiants. Al Capone lui-même a interdit à ses lieutenants de prendre part au commerce de la drogue, considéré comme dégradant, immoral... et source de gros problèmes.

Capone a mis des hommes à lui dans le coup et a ainsi pu récupérer une grande quantité de cette drogue qu'il a fait analyser par ses chimistes. Sachant que la cocaïne arrive à Boston en provenance du Honduras, il est entré en contact avec "King" Solomon qui lui a assuré ne rien savoir à ce propos. Les deux hommes étant tombés d'accord sur le fait qu'il fallait réagir, "King" Solomon a proposé à Capone de ne pas intervenir directement mais d'utiliser des individus n'impliquant pas le *milieu*. Un moyen comme un autre de se venger de l'affront que lui a fait une agence de détectives bostonienne, trois mois plus tôt (cf. *Le Carnaval des Battants*).

INTRODUCTION

Agatha et/ou Mellyson peuvent avoir participé à la conférence du professeur Cooper (voir *L'université Miskatonic* page suivante) mais de toute façon...

8 mai 1928, 7h30

Chuck reçoit un colis par porteur : une boîte en carton de 30 cm d'arête. Ce paquet a été posté à la Poste Centrale de Chicago, Illinois, comme l'atteste le cachet.

Après avoir signé le reçu, peut-être donné un pourboire au postier et sûrement collé son oreille sur l'objet, il découvrira au milieu du rembourrage un sachet en plastique noir. Il pèse environ 2 kilos et semble contenir une matière poudreuse. S'il est ouvert, il s'en écoulera une fine poudre blanche aux reflets légèrement rosâtres. Un jet de Pharmacologie ou de Chimie réussi indiquera qu'il s'agit de cocaïne.

Durant la matinée, si l'un des détectives regarde par la baie vitrée des bureaux et réussit un T.O.C., il remarquera une grosse limousine noire garée à 20 mètres de l'Arkham Tower. Elle est occupée; de la fumée s'échappe des vitres entrouvertes. Il s'agit de quatre hommes de main de Capone, chargés de 1) surveiller les allées et venues des détectives, 2) exercer sur eux une pression psychologique afin de leur montrer le pouvoir de la pègre et 3) récupérer ou s'arranger pour faire disparaître la cocaïne. Si les détectives décident d'aller voir cette mystérieuse limousine, elle démarrera doucement et viendra à leur rencontre. Une fois à leur hauteur, les deux hommes assis à l'arrière déverseront une rafale de Thompson qui ne laissera aux détectives que le temps de plonger au sol.

Après ces frayeurs matinales, il se peut que nos amis de Nightmare Inc. décident d'avertir la police. En ce cas, ils devront rester au commissariat jusqu'au soir pour répondre à un interrogatoire zélé de Parkinson. Ne pouvant rien retenir contre eux, le lieutenant se verra dans l'obligation de les relâcher. S'ils parlent de la cocaïne, elle leur sera bien entendu confisquée, puis détruite.

15h30

Une jeune femme se présente à l'agence et demande à parler aux détectives de Nightmare Inc. Elle se présentera comme étant Elizabeth Cooper, la fille d'Henry Cooper, le célèbre archéologue. Superbe, dans les 25 ans, Elizabeth semble très inquiète (réussite d'un jet de Psychologie). Elle vit à San Francisco où elle poursuit ses études de médecine. De retour à Boston, il y a deux jours, elle s'est rendue chez son père et a constaté sa disparition. Ne connaissant plus personne en ville, elle a pris une chambre au Copley Plaza (138 St James Avenue) et s'est renseignée sur une bonne agence de détectives. Elle demandera aux détectives de retrouver son père contre 100 $ par semaine et par détective, payant une avance d'un mois. Elle prendra congé une fois l'affaire réglée. A sa sortie de l'Arkham Tower, la limousine noire réapparaîtra et s'arrêtera à sa hauteur. Deux hommes en surgiront, saisiront la jeune fille et la jetteront à l'arrière de la voiture. Tout ceci se passera très vite, ne laissant aucune initiative aux détectives.

La bibliothèque de Boston ou aux Archives du Boston Globe

Rubrique *Sciences* du Boston Globe, 30 mars 1928

> Le célèbre archéologue, Henry Cooper, donnera ce soir une conférence à l'université Miskatonic. Le sujet n'a pas été dévoilé, mais ne sera sans doute pas sans rapport avec le dernier voyage du professeur au Honduras.

Faits Divers du Boston Globe, 31 mars 1928

> **SCANDALE A L'UNIVERSITE**
>
> La conférence d'hier soir à l'université Miskatonic a été interrompue à la suite d'une crise de démence du professeur Cooper. D'après les personnes présentes dans la salle, il semblerait qu'une hallucination collective ait ponctué cette lamentable parodie de conférence. Une panne de courant est venue mettre un terme à la comédie, permettant au professeur Cooper de fuir les huées de l'assistance.

Faits Divers du Boston Globe, 23 mars 1928

Un jet d'Idée réussi après avoir pris connaissance de l'article mentionnant le voyage de Cooper au Honduras, favorisera le jet de Bibliothèque de 15%.

> **CROISIERE SANGLANTE**
>
> Mystère sur le Carmania, un navire en provenance du Honduras. Dix cadavres ont été découverts lors du voyage de Puerto Cortes à Boston. Le capitaine José Burania a précisé que les corps ont été retrouvés à proximité des cales. Le meurtrier, sans aucun doute un déséquilibré mental, a frappé sans distinction de race, sexe, âge ou position sociale, à la fréquence d'un meurtre par jour. La police, en la personne du lieutenant Barnes, mène l'enquête et aurait déjà trouvé des traces de poudre suspecte dans les cales du Carmania.
> Vaisseau fantôme ou nouvelle affaire d'étrangleur ? Nous en saurons plus sous peu !...

Le commissariat de Boston

Les détectives pourront y rencontrer le lieutenant Barnes sans problème. Le jeune policier n'est pas un mauvais bougre mais l'affaire du Carmania n'a pas été résolue et cela l'a rendu passablement amer.

Le ltn. Barnes a souvent entendu parler de Nightmare, que ce soit par les journaux ou par la bouche même de ses collègues. Contrairement à Parkinson, Barnes n'a aucun à priori défavorable envers l'agence, et un jet de Discussion ou d'Eloquence réussi favorisera grandement le contact et permettra d'en apprendre plus sur l'enquête...

> **LA DECLARATION DU LTN. BARNES**
>
> *"Sur le bateau, les policiers ont utilisé des chiens qui, une fois dans les cales, ont semblé avoir perdu leur odorat. Ils sont brusquement devenus si agressifs que les maîtres chiens ont eu énormément de mal à les maintenir !... De retour au chenil, les chiens ayant participé à l'enquête se sont jetés sur leurs congénères et on a dû les abattre... Quant à la poudre trouvée dans les cales du Carmania, elle a été analysée... Il s'agit de cocaïne mais les chimistes ont décelé la trace d'un corps étranger totalement inconnu et vraisemblablement toxique."*

L'université Miskatonic

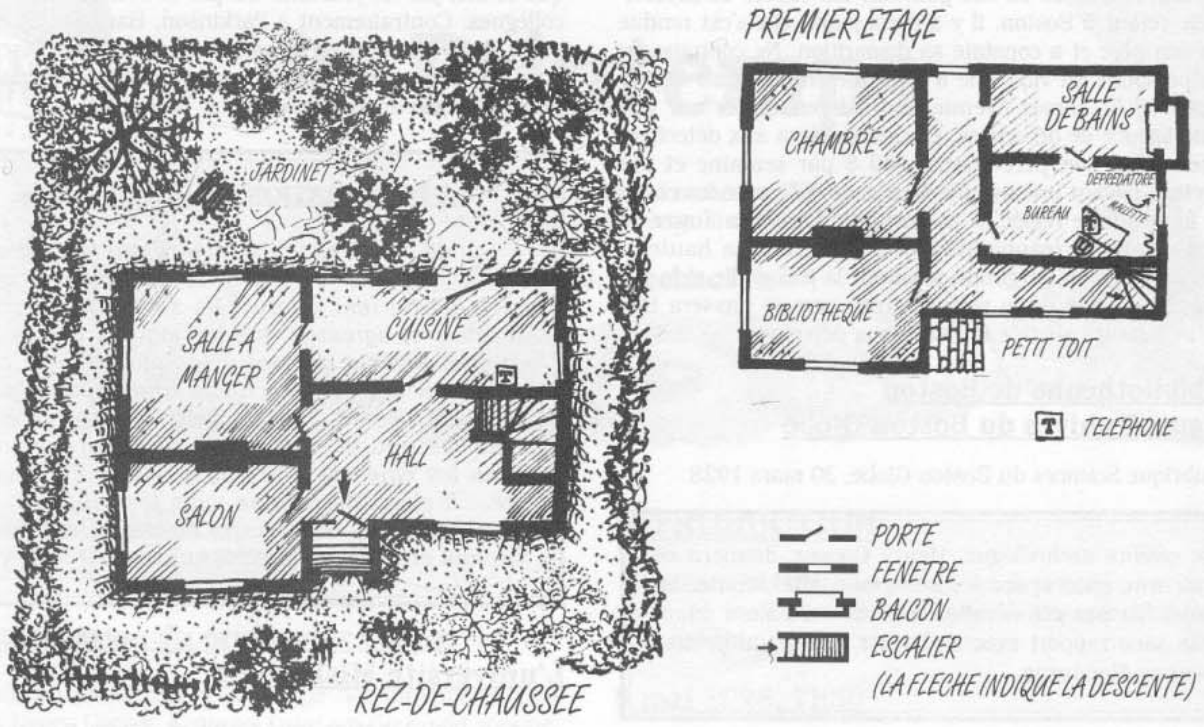
Il y a fort à parier qu'Agatha et Jason n'auront pas manqué d'assister à la conférence du professeur Cooper. Dans ce cas, utilisez ce qui suit comme introduction pour ce module. Dans le cas contraire, les détectives pourront apprendre auprès de certains étudiants ou professeurs, la façon dont s'est déroulée la conférence.

> **LE TEMOIGNAGE D'UN ETUDIANT**
>
> *" Il était 22 heures et dans la salle de conférence de la bibliothèque universitaire, une vingtaine de personnes étaient présentes... Le professeur Cooper s'est lancé dans une théorie complètement farfelue... prétendant qu'il existe au centre de la jungle du Honduras, un piton granitique, un lieu sacré annonciateur du retour de déités maléfiques... Plusieurs personnes ont alors quitté la salle, conspuant l'orateur... Le professeur s'est soudain écroulé à terre, secoué de violents spasmes, tandis qu'il ahanait de manière inintelligible... Presqu'aussitôt est apparue une ombre gigantesque et toutes les personnes présentes ont ressenti un froid mordant. Une bourrasque de vent a fait s'ouvrir la porte et les fenêtres... Les plombs ont sauté, plongeant alors la salle dans l'obscurité... Après un long moment de panique, les plombs ont finalement été remplacés. Mais la lumière revenue, le professeur Cooper avait disparu !..."*

Si les détectives n'ont pas demandé l'adresse de Cooper à Elizabeth, il leur sera possible de l'obtenir à l'université.

LE DOMICILE DE COOPER

Emerson Lane (faubourg de BOSTON)



Le domicile de Cooper

Il s'agit d'un petit pavillon victorien à un étage, entouré d'un **jardinet** mal entretenu. Il semble inhabité, les volets sont clos et pas un bruit ne provient de l'intérieur.

Derrière la maison, une porte vitrée donne sur la cuisine. Elle n'est pas fermée à clef. La **cuisine** est en grand désordre. L'évier est plein de vaisselle sale et, ça et là, traînent des plats contenant des restes de nourriture avariée.

Quelques instants après leur entrée et avant qu'ils ne poursuivent leurs investigations, les détectives entendront un déclic provenant du téléphone mural. S'il ne le réalisent pas d'eux-mêmes, un jet d'Idée réussi devrait leur faire comprendre qu'il existe un second téléphone dans la maison et qu'il vient d'être décroché... Si l'un des détectives décide de décrocher le combiné mural et réussit un jet d'Ecouter, il percevra une respiration sifflante à l'autre bout du fil, la respiration de quelqu'un d'enrhumé par exemple.

S'ils décident d'explorer le reste de la maison, ils se rendront compte que l'électricité a été coupée. Provenant des vieux volets clos, quelques raies de lumière trouent, ça et là, la pénombre.

La cuisine donne sur une **salle à manger** sans intérêt, tout comme le **hall** ou le **salon** qui occupent le rez-de-chaussée.

Du hall, un escalier mène au premier étage. Les marches en bois grincent effroyablement...

Un couloir partage l'étage en deux, avec deux portes de chaque côté :

- Sur la gauche, la première porte s'ouvre sur une **bibliothèque**. Les étagères croulent sous les livres. La plupart sont des traités d'archéologie. Un jet de Bibliothèque réussi permettra tout de même de mettre la main sur quelques ouvrages traitant de chimie organique.

- La seconde porte (à gauche) donne sur une **chambre à coucher**. Le lit est défait et froid, la penderie est vide, il ne reste plus aucune affaire personnelle du professeur Cooper.

- En face de la chambre à coucher de Cooper se trouve une **salle de bains** dont la porte est entrebâillée. La pièce est vide et inutilisée depuis fort longtemps, toutefois un T.O.C. réussi indiquera des traces de poudre blanche sur la tablette de verre, au-dessus de lavabo.

- A côté de la salle de bains et en face de la bibliothèque, la dernière porte s'ouvre sur un vaste **bureau**. La première chose que les détectives remarqueront dans cette pièce est un téléphone décroché sur le bureau. La pièce, comme toutes les autres, est plongée dans l'obscurité. Des tentures d'épais velours balayent le sol.

A peine les détectives se seront-ils approchés du bureau pour en examiner le contenu, qu'ils seront attaqués par une créature surgissant de derrière les tentures.

Le monstre est humanoïde, sa chevelure est décolorée, ses yeux sont exorbités et injectés de sang. Il n'a plus à proprement parler de nez, mais greffé à la place, un tube en plastique rigide de trois centimètres de long et à l'extrémité triangulaire. Ses mains sont pourvues de longs ongles qui constituent ses seules armes. Il est vêtu d'un grand imperméable sous lequel on devine un corps nu et rachitique.

NOTE : Il s'agit de l'un de ces êtres dégénérés en proie aux affres de la drogue de Cooper, qui fait d'eux de véritables chiens de guerre, des Los Depredatores. Le *Depredatore* en question a été envoyé par Cooper pour récupérer d'importants documents.

Le Depredatore américain

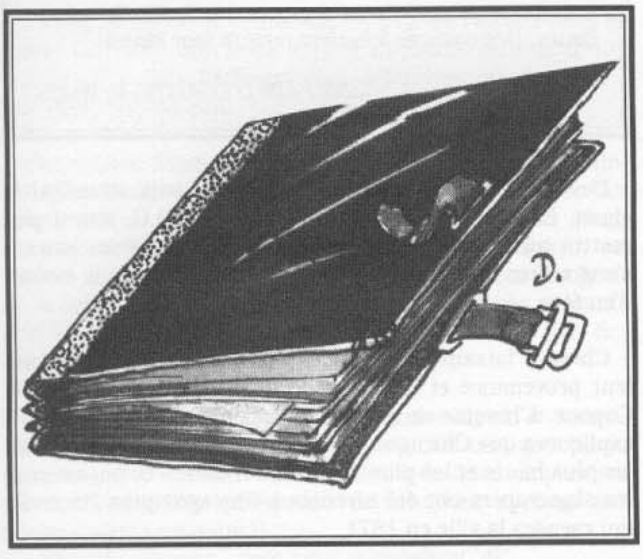
FOR	14	DEX	10	INT	5
CON	9	APP	6	POU	11
TAI	12	SAN	0	EDU	6
PdV	10				

Compétences :
Ecouter 70%; Se Cacher 60%; T.O.C. 45%.

Armes :
Griffes 40% 1D6 (2 x par round)

Tomber nez à nez avec un Depredatore coûte 0/1D6 points de SAN.

Lorsque les détectives seront venus à bout du Depredatore, ils trouveront une mallette cadenassée derrière les tentures. Pour l'ouvrir ils devront réussir un jet de Mécanique/2, ou penser à regarder dans les poches de l'imperméable du Depredatore pour en trouver la clef.

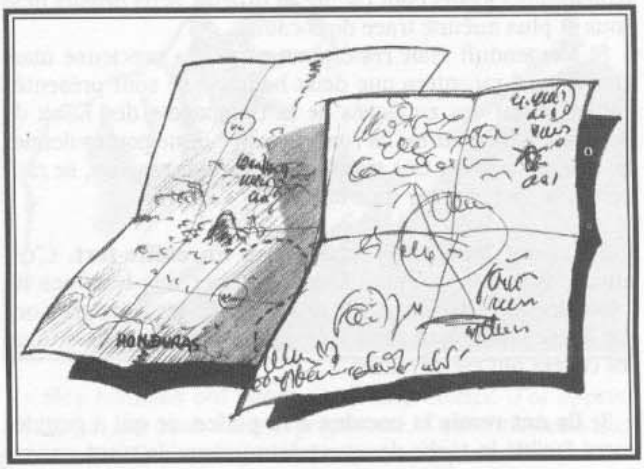


Elle contient un dossier rempli de notes, de chiffres et de dessins. Un jet d'Astronomie réussi indiquera que toutes les notes traitent de notre système solaire.

Sur les dessins, une nouvelle planète a été rajoutée après Neptune; ce qui porte à neuf le nombre de planètes de notre système. Elle est appelée Yuggoth et quelques notes précisent qu'elle est peuplée par une vie intelligente : des créatures portant le nom de Fungi.

NOTE : N'oublions pas que nous sommes en 1928 et que Pluton ne sera découverte qu'en 1930. Cette information fera donc figure de découverte scientifique majeure pour les détectives.

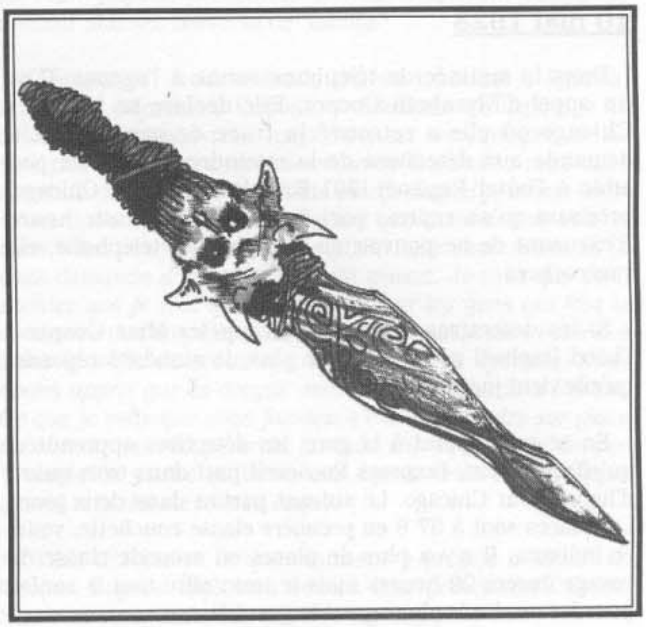
Un double fond (détectable grâce à un T.O.C. réussi) cache deux feuilles de papier pliées en quatre.



La première est un plan grossier, indiquant la position d'un piton rocheux au milieu de la jungle du Honduras.

La seconde est gribouillée d'une façon tellement démente qu'elle nécessite un jet sous 3 x INT pour comprendre qu'il s'agit d'un sort de magie. L'apprendre requiert un nouveau jet sous 3 x INT, fait perdre 2 points de SAN et ajoute 2 points en Mythe de Cthulhu. Il s'agit du sort d'Invocation et de Contrôle d'un Vagabond Dimensionnel.

Dans la mallette se trouve également un poignard dont la lame est finement ciselée.



Et la poudre ?

Nos détectives mènent l'enquête depuis plusieurs jours maintenant et il serait très surprenant que pendant tout ce temps, ils se soient promenés avec deux kilos de cocaïne sur eux. Plusieurs possibilités se sont offertes à eux :

1) Ils l'ont soigneusement cachée dans l'appartement de l'un d'entre eux, ou à l'agence, espérant que nul ne pourra la trouver.

C'est compter sans le savoir-faire des hommes de Capone. Après avoir suivi les pistes ci-dessus (ou quand le Gardien le souhaitera), les détectives trouveront l'agence ou l'appartement dans lequel était cachée la drogue, sens dessus dessous et plus aucune trace de cocaïne...

Si Morgenduft était resté pour garder la précieuse marchandise, il racontera que deux hommes se sont présentés comme étant des employés de la Compagnie des Eaux de Boston. A peine entrés, ils l'ont assommé. Il ne pourra donner qu'une description très succincte de ses agresseurs, se rappelant seulement leur type italien.

2) Ils ont loué une consigne ou un coffre-fort. C'est encore une fois compter sans le métier des hommes de "Scarface". Par le plus grand des hasards, les consignes ont été forcées ou la banque a subi un hold-up en règle et tous les coffres ont été dévalisés.

3) Ils ont remis la cocaïne à la police, ce qui a grandement facilité la tâche des gangsters puisqu'ils n'ont pas eu à intervenir pour faire en sorte que la drogue ne soit plus entre les mains de Nightmare. De plus, bon nombre de flics sont à la solde de Capone et la drogue retournera finalement à son propriétaire.

4) Ils ont déversé la cocaïne dans les W.C. ou dans un égout, pour éviter tout problème avec la police. Il ne faudrait tout de même pas croire que l'on se débarrasse de ce genre de problème en tirant la chasse d'eau.

Quel que soit le cas de figure, Nightmare ne doit plus être en possession des deux kilos de cocaïne.

10 mai 1928

Dans la matinée, le téléphone sonne à l'agence. C'est un appel d'Elysabeth Cooper. Elle déclare se trouver à Chicago où elle a retrouvé la trace de son père. Elle demande aux détectives de la rejoindre le plus tôt possible à l'hôtel Raphaël (201 E. Delaware Place, Chicago), précisant qu'un express part de Boston dans une heure. S'excusant de ne pouvoir en dire plus au téléphone, elle raccrochera.

Si les détectives décident de rappeler Miss Cooper à l'hôtel Raphaël pour en savoir plus, le standard répondra qu'elle vient juste de sortir.

En se renseignant à la gare, les détectives apprendront qu'effectivement, l'express Roosevelt part dans trois quarts d'heure pour Chicago. Le suivant partira dans deux jours. Les places sont à 37 $ en première classe couchette, voiture Pullman. Il n'y a plus de places en seconde classe. Le voyage durera 29 heures mais le train offre tout le confort pour les rendre le plus agréable possible.

11 mai, 16 heures

L'express Roosevelt arrive à l'Union Station de Chicago.

Cette gare est l'une des plus grandes et des plus imposantes de l'époque. Son édification fut terminée en 1925. Tout est gigantesque : les colonnes, les frises en bois, les lustres en verre et les escaliers (cf. *La mort aux trousses*, A. Hitchcock et *Les incorruptibles*, B. De Palma).

L'Union Station est une fourmilière géante et, dans la cohue, les détectives auront intérêt à prendre garde aux pickpockets...

Un T.O.C. réussi leur permettra de remarquer un homme de petite taille qui les observe et les suit tout en lisant un journal. Dans le hall, il se dirigera vers une cabine téléphonique et passera un coup de fil.

NOTE : Il s'agit de Paul Robsky, l'un des neuf incorruptibles d'Eliot Ness, envoyé en mission à l'Union Station pour filer Frank Nitti, un lieutenant de Capone. Il fait équipe avec George Steelman, un mastodonte à la figure barrée d'une moustache de phoque. Robsky a reconnu les détectives de Nightmare Inc., car il les a déjà vus dans les journaux. Pressentant quelque chose, il prévient Ness au Q.G.

Après avoir gravi les deux volées de seize marches et poussé la double porte de sortie, les détectives se retrouveront dans Canal Street.

> *"(...) Le premier aperçu que j'eu des longues étendues plates de Chicago me déprima (...) Chicago semblait une ville irréelle dont les maisons mythiques étaient construites en plaques de charbon noir, enveloppées de voiles de fumée grise. Des jets de vapeur, brillants de lueurs translucides, apparaissaient de façon intermittente sur le vaste horizon (...) Je regardais vers le Nord, les hauts bâtiments de pierre et de fer. Il n'y avait pas de courbe, pas d'arbre, seulement des angles, des lignes, des carrés, des briques et des fils de cuivre. De temps à autre, le sol tremblait sous mes pieds, secoué par de lointains martèlements. Des tramways passaient en grinçant sur les rails métalliques. Des voitures faisaient retentir leur klaxon."*
>
> *UNE FAIM D'EGALITE, R. Wright*

Devant l'Union Station, de nombreux taxis attendent le client. En montant dans l'un d'eux, un T.O.C. réussi permettra aux détectives de voir le petit homme au journal s'engouffrer dans une voiture qui l'attendait sur le trottoir d'en face.

Chemin faisant, le chauffeur demandera à ses clients leur provenance et la raison de leur présence au pays de Capone. L'homme se montrera particulièrement volubile. Il expliquera que Chicago est la ville qui possède les buildings les plus hauts et les plus solides du monde - ce qui est vrai, les *skyscrapers* ont été inventés à Chicago après l'incendie qui ravagea la ville en 1871.

Le taxi descendra Canal Street, prendra Michigan Avenue, passera devant le Blackstone au n° 636 (le rendez-vous des artistes et jazzmen), franchira le pont de la

Chicago River au bout duquel se trouve la Chicago Tribune Tower à l'admirable flèche gothique, la façade blanche de l'immeuble Wrigley et l'Orchestra Hall où se produit le Chicago Symphony Orchestra. Sur la droite, au-delà d'une plage de sable, le lac Michigan s'étend à l'horizon. La voiture se dirigera ensuite vers Lincoln Park Avenue (le zoo de Lincoln Park est l'un des plus grands du monde), tournera au 2300 N Lincoln Park Avenue où se trouve le meilleur restaurant de la ville (l'Ambria) pour entrer dans Delaware Street et s'arrêter devant l'hôtel Raphaël.

Pendant le trajet, Mellyson (sur un jet de Linguistique réussi) remarquera que le chauffeur n'a pas l'accent haché de Chicago, mais plutôt celui de Nouvelle Angleterre. Cette voix... il l'a déjà entendue quelque part... il y a si longtemps... L'homme est physiquement jeune, mais ses cheveux sont blancs. A aucun moment Mellyson ne regardera à l'extérieur, il restera le regard fixé sur le rétroviseur intérieur, sans rien dire, examinant les yeux bleus du chauffeur.

Devant l'hôtel Raphaël, le *taxi-driver* se retournera pour réclamer les 75 cents de la course mais restera sans voix, fixant Mellyson, le menton tremblant, les yeux noyés de larmes. A ce moment, Jason reconnaîtra Harry Steck, le jeune soldat qui lui sauva la vie dix ans plus tôt dans les tranchées françaises... Steck murmurera plusieurs fois "*Jason*" en pleurant et Mellyson devra réussir un jet sous 4 x POU ou se laisser submerger par l'émotion.

Le choc émotionnel fera recouvrer la mémoire à Harry (cf. *Harry Steck* page 92) qui demandera à Jason de pouvoir rester avec lui et ses amis.

L'HOTEL RAPHAEL
201 E. Delaware Place

C'est un hôtel confortable, pratiquant des tarifs modérés. Le réceptionniste informera les détectives que Miss Cooper est présente et qu'elle occupe le 413.

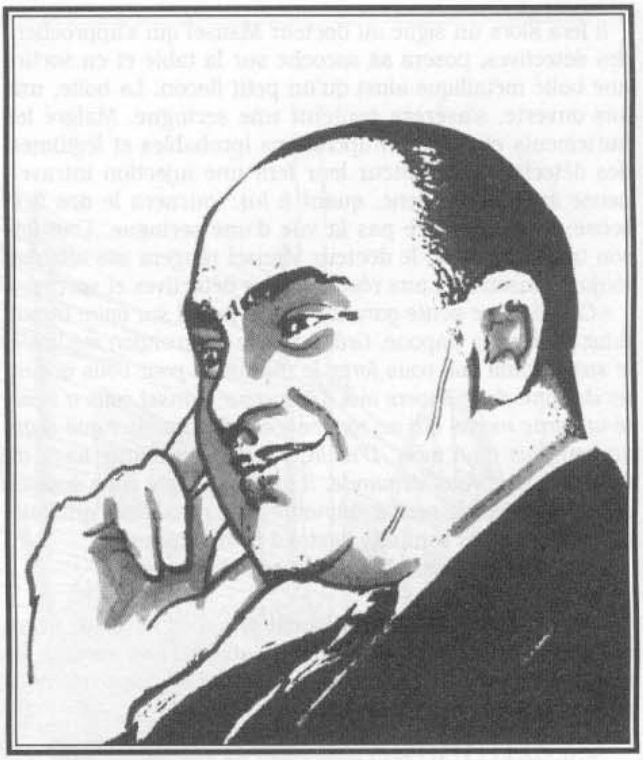
Au quatrième étage, Elizabeth Cooper les recevra dans sa suite. Une fois que tous seront installés autour d'une grande table, elle déclarera aux détectives qu'elle tient à leur présenter un ami.

Une dizaine d'individus de type italien, armés de 45 automatiques et de mitraillettes Thompson surgiront alors des autres pièces, interdisant toute sortie. Dès que les gangsters auront soulagé les détectives de leurs armes, un homme entrera dans la pièce et viendra s'asseoir au bout de la table. Ne pas perdre de vue que l'artillerie présente interdit évidemment toute forme de rébellion de la part des détectives.

Vêtu d'un costume rayé, assez rondouillard, le sourcil épais, le cheveu rare, deux cicatrices sur le côté gauche du visage (qu'une épaisse couche de fond de teint ne parvient pas à cacher), il se présentera de lui-même avec un fort accent italien (napolitain) :

- Alphonse Capone... mes amis m'appellent "Al".

Toute allusion à ses cicatrices ou à son surnom de "Scarface" (le balafré), le mettra hors de lui.



- Mes hommes ont égaré un colis précieux. J'ai appris, Mr Byrne, que vous l'aviez réceptionné. J'aimerais beaucoup le récupérer. Pouvez-vous me dire ce que vous en avez fait ?

NOTE : Capone joue une infâme comédie visant à mettre les détectives dans une position plus que gênante. Si l'un d'eux tente de le bluffer, il feindra de faire immédiatement vérifier l'information par téléphone.

Une fois qu'ils auront avoué ne plus être en possession de la cocaïne (ou après qu'ils aient tenté le coup de bluff), Capone entrera dans une rage folle, renversant tout ce qui se trouve devant lui et hurlant en napolitain d'épouvantables menaces. A la suite de quoi, se tournant vers ses hommes, il ordonnera qu'on attache les détectives et fera entrer un quadragénaire bien habillé, portant une sacoche en cuir. Capone présentera le nouvel arrivant comme le docteur Mansel, médecin de "famille".

- Messieurs, mademoiselle (en s'adressant à Agatha) reprendra calmement Capone en allumant un cigare, *je ne veux pas que vous vous mépreniez sur mon compte. Je ne suis pas un barbare, seulement comprenez-moi : vous avez égaré un colis d'une très grande valeur auquel je tenais énormément. Vous avez par conséquent une dette envers moi, et vous allez devoir vous en acquitter. Pour vous racheter, je vous demande d'effectuer un petit travail. Je veux que vous sachiez que je n'ai que du mépris pour les gens qui font le commerce des stupéfiants. Depuis peu, quelqu'un s'est lancé dans le trafic de cocaïne, une cocaïne très spéciale. Nous avons appris que la drogue arrivait du Honduras à Boston. Ce que je veux que vous fassiez, c'est vous rendre sur place au Honduras, récupérer la formule chimique de la drogue "frelatée" et mettre un terme aux agissements du maniaque qui est à la tête de tout ce cirque.*

Si les détectives le questionnent à propos d'Elizabeth Cooper, Capone explosera de rire, leur présentant Cynthia Staccato : une amie sur qui il peut compter...

Il fera alors un signe au docteur Mansel qui s'approchera des détectives, posera sa sacoche sur la table et en sortira une boîte métallique ainsi qu'un petit flacon. La boîte, une fois ouverte, s'avérera contenir une seringue. Malgré les hurlements et autres vitupérations (probables et légitimes) des détectives, le docteur leur fera une injection intraveineuse au bras. Capone, quant à lui, tournera le dos à la scène; il ne supporte pas la vue d'une seringue. Une fois son travail terminé, le docteur Mansel rangera ses affaires, toujours insensible aux réactions des détectives et sortira.

- Ceci est une petite garantie que je prend sur votre travail futur, reprendra Capone. *Grâce à cette intervention médicale, je suis certain que vous ferez le maximum pour vous acquitter de votre dette envers moi. Le docteur Mansel vous a injecté un virus mortel qui ne commencera à faire effet que dans un peu plus d'un mois. D'ici là, vous aurez tout le loisir de faire ce que je vous demande. Il faut aussi que vous sachiez que Mansel est le seul à connaître et à posséder l'antidote. Antidote qui vous sera administré à votre retour.*

Vous avez un mois... Ne perdez pas votre temps !

Les détectives seront subitement pris d'un accès de fièvre et de douleurs intolérables au niveau de l'abdomen. A ce moment précis, ils entendront la porte de l'appartement voler en éclat et des voix crier :

- Police fédérale !... Que personne ne bouge !...

Ils sombreront ensuite dans l'inconscience, après avoir ressenti les prémices de ce qui les attend dans un mois s'ils ne remplissent pas leur part du "contrat".

CHICAGOAN EPILOGUE

C'est sur un lit d'hôpital que les détectives se réveilleront. Non, ils n'ont pas rêvé ! Ils ne ressentent plus aucun effet de la fièvre mais leur bras porte bien les traces d'une injection intraveineuse.

Avant qu'ils n'aient le temps de sonner une infirmière, la porte de leur chambre s'ouvrira. Un petit homme, la chevelure grisonnante frisée, les yeux pétillants, très bien habillé, entrera dans la pièce et viendra s'asseoir à leur chevet. Il s'agit de Louis Piquett, l'avocat de Capone. De la serviette qu'il tient serrée contre lui, il sortira des papiers et une enveloppe contenant pour chacun : 500 $ et un billet de première classe Boston-Puerto Cortes à bord du President Lincoln, départ le 15 mai à 20h30. Les papiers sont les témoignages de Jason, Patrick, Agatha, et Chuck, qu'il ne leur reste plus qu'à signer. Affirmant dans leur déposition qu'ils se sont fait vacciner par le docteur Mansel contre les fièvres équatoriales (un examen de sang ne permettra pas de constater la présence d'un virus) dans le but de se rendre en Amérique Centrale, ils disculpent Capone des charges retenues contre lui (séquestration, coups et blessures). Piquett expliquera calmement à chacun, qu'un refus de signer aurait des conséquences douloureuses dans un mois... Quant à Steck, Piquett demandera à Mellyson de bien lui faire comprendre la situation. Après avoir réglé ces quelques "*paperasseries*", Piquett quittera leurs chambres et serrera la main au policier en faction devant chacune des portes. Agatha, Jason, Chuck et Patrick pourront quitter Chicago le soir même, accompagnés d'un nouveau compagnon : Harry Steck.

L'honorable famille

Capone dirige une véritable armée de tueurs, trafiquants d'alcool, racketeurs, etc...
Voici les dix hommes qui l'accompagnent dans cette histoire :

Jack Guzik

Surnommé "pouce graisseux", c'est le comptable du gang. Il dirige plusieurs speakeasies dans Chicago.

Jack Mac Gurn, Frank Diamond, Louis Campagna

Des *gunmen* d'élite qui, avec Nitti, sont surnommés les "Quatre As".

Tony Burko

Ce tireur d'élite est employé sur tout le territoire américain. Il est redoutable.

Frank Rio

Le meilleur garde du corps de Capone. Dévoué corps et âme, il lui a sauvé la vie à plusieurs reprises et le suivra jusqu'en prison.

John Scalise et **Albert Anselmi**

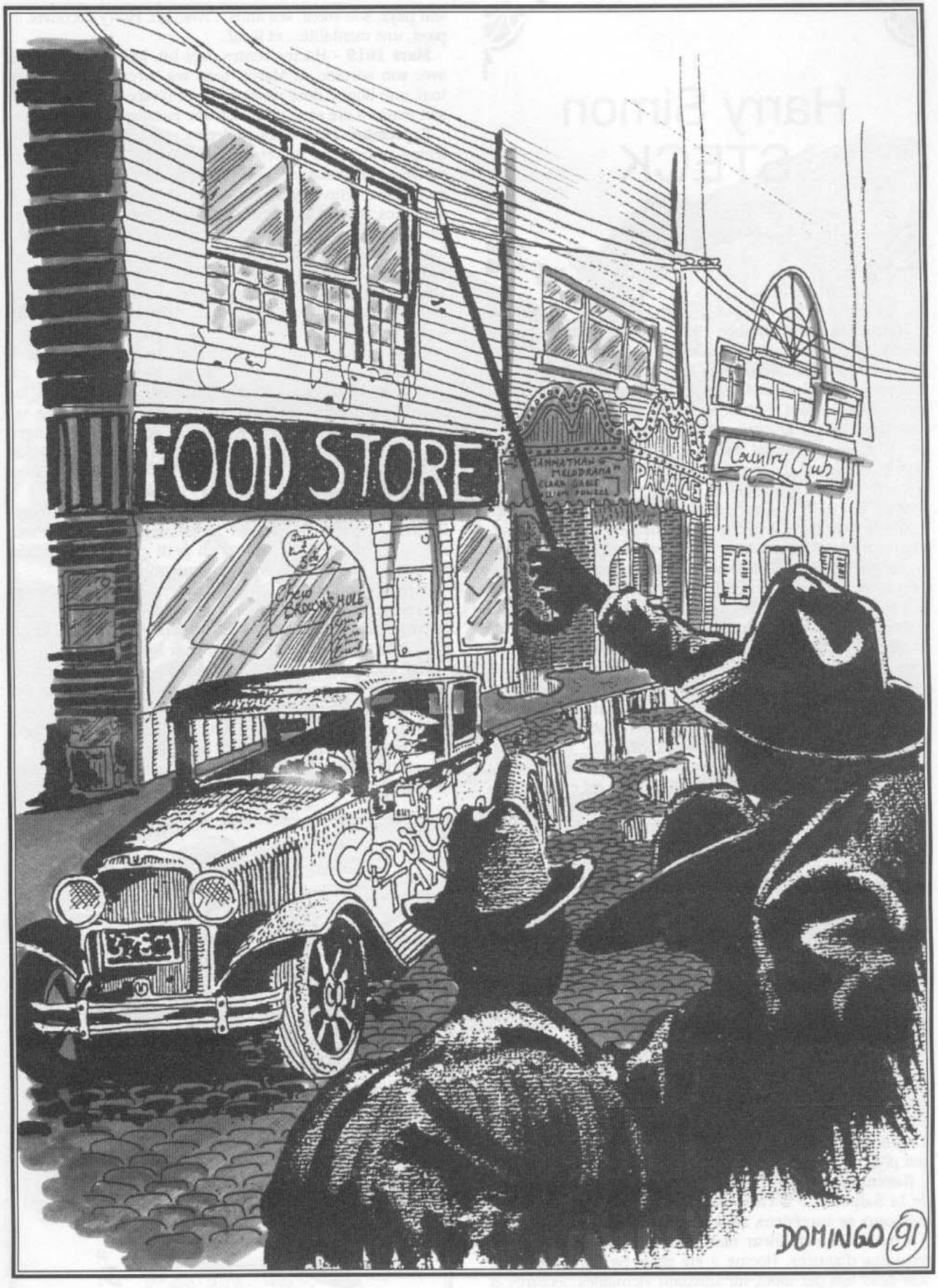
Les "inséparables", deux fines gâchettes, inculpés dans plusieurs meurtres, toujours relâchés faute de preuves. Capone les tuera lui-même, à coups de batte de base-ball en 1930 pour avoir conspiré contre lui.

Joseph Lolordo

Issu de la famille Lolordo, décimée dans la guerre pour la présidence de l'Unione Siciliana, il s'est rangé du côté de Capone pour venger ses frères.

Frank Nitti

L'un des principaux lieutenants de Capone, il lui succédera en 1932. Elégant, poli et cultivé, ce tueur est complètement dépourvu d'émotions.



Jason Mellyson retrouve une vieille connaissance.

Harry Simon STECK

Harry naît en septembre 1900 dans le quartier juif de Boston. Il est élevé dans la tradition juive polonaise. Abraham, son père, est découpeur chez un tailleur. On l'a surnommé "Ace of Spade" (l'as de pique) à cause de sa façon de faire des costumes. Sarah, sa mère, est repasseuse. A 14 ans, il est livreur de chapeaux chez son cousin Shlomô. Le peu d'argent qu'il gagne revient à la famille. Harry est l'aîné de 6 enfants dont il s'occupera pendant plusieurs années.

2 avril 1917 - Le président Wilson et le congrès font entrer le pays dans la guerre mondiale. Le 12 avril, le maréchal Joffre est aux Etats-Unis pour une campagne de recrutement. Sa bonhomie séduit les foules et tout particulièrement Harry qui s'engage le 14, avec la bénédiction de ses parents. Le 20, il débarque à Dunkerque avec les premières recrues américaines. Il suit l'instruction militaire à Doullens; le front et la guerre sont loin et Harry est impatient d'aller se battre.

Septembre 1917 - Harry a 17 ans. Il est cantonné au camp retranché de Laon, où il reste pendant un an. Quelques tirs de barrage, des escarmouches : peu de choses pour Harry. A quand le vrai front ?

Septembre 1918 - L'offensive de Pershing vise à prendre le saillant de St Mihiel. Le régiment d'Harry est envoyé dans la Meuse. Pour lui, c'est la première nuit sur le front, une nuit sans sommeil, peut-être la dernière. Cette nuit-là, il rencontre Jason Mellyson, un gars de chez lui, avec qui il sympathise.

12 septembre - Harry et Jason courent côte à côte dans la forêt d'Appremont. En face, les Allemands chargent en hurlant, baïonnette au canon. Harry a peur, il frappe. A quelques mètres sur sa gauche, Jason se démène comme un beau diable, mais tombe dans une tranchée ennemie. Tout va très vite. Harry voyant un Allemand brandir une grenade au-dessus de Jason se jette sur lui mais prend des éclats à la face et au cou. Pour Harry, la guerre est finie.

15 septembre - Dans l'église de Marbotte, un jeune homme gît sur une couverture. S'il est physiquement jeune, ses cheveux sont blancs. Atteint par des éclats de grenade à la tête, il vient de reprendre connaissance. Sur sa plaque d'identité on devine un prénom : Harry. Pour le reste, il ne sait plus, il est amnésique...

Novembre 1918 - Harry est en convalescence à l'hôpital de la Salpêtrière à Paris. Les semaines et les examens médicaux se succèdent, sans résultat. Dans sa chambre, il y a Hocine, un tirailleur marocain. Homme affable, d'une trentaine d'années, Hocine a été gazé. Sa famille vient le voir deux fois par mois, lui amenant victuailles, lectures et amour qu'il partage avec Harry. Le Marocain lui raconte son pays, son soleil, ses amis... Avec lui, Harry découvre un pays, une mentalité... et le *kif*.

Mars 1919 - Hocine rentre chez lui, laissant Harry seul avec son adresse au Maroc, tous ses livres, revues et surtout une bonne dose de courage et d'espoir... Harry passe son temps à lire et se découvre une passion : la mécanique.

Septembre 1919 - Les médecins estiment qu'il est grand temps pour Harry de retrouver la vie civile. C'est avec ses nouvelles connaissances en mécanique et les économies de sa pension d'invalidité qu'il quitte la Salpêtrière. Pendant quelques temps, il traîne d'hôtel en hôtel, de garage en garage, à le recherche d'un emploi, sans succès. Son pécule fond comme neige au soleil, il est seul...

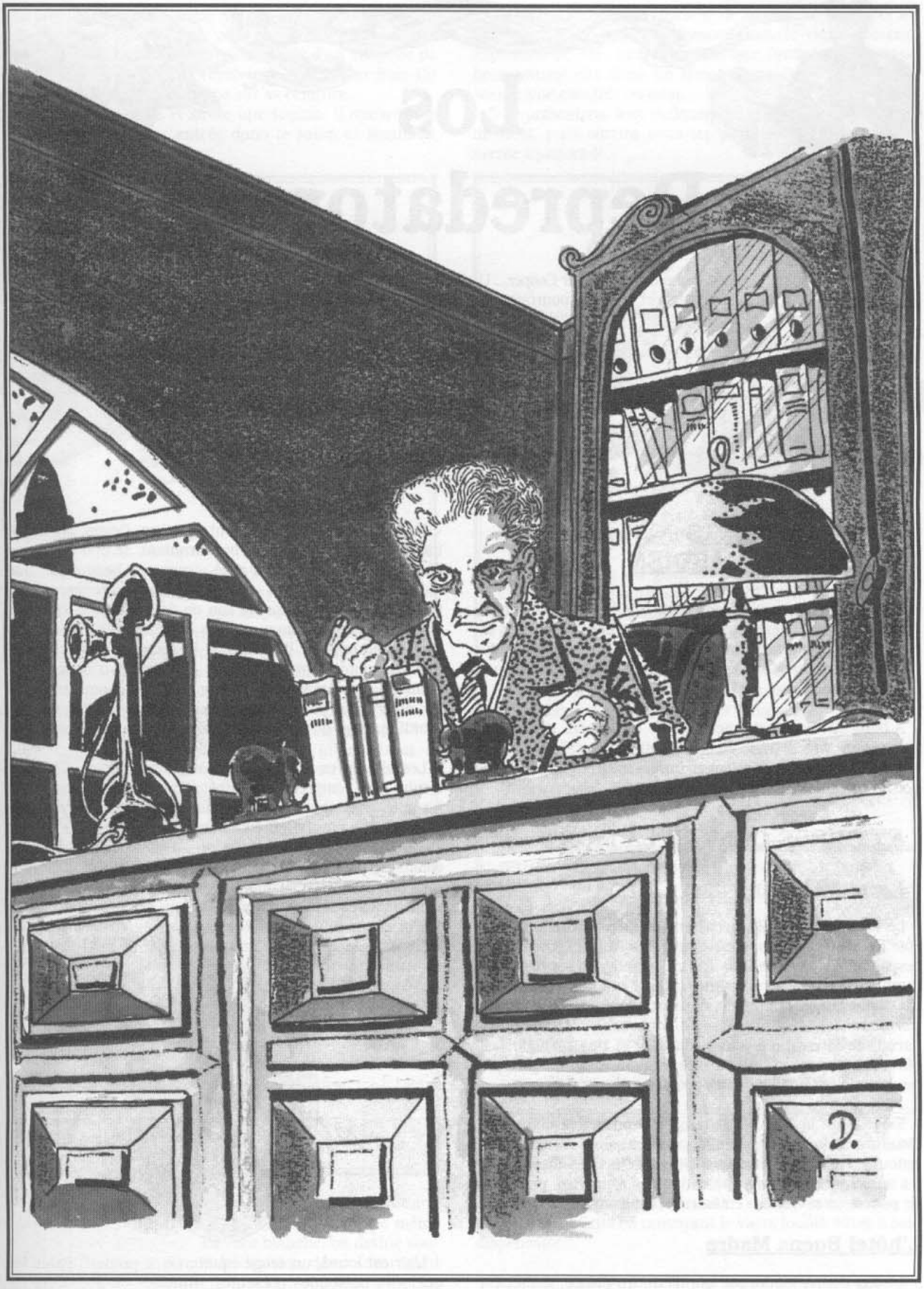
Janvier 1920 - Harry est à Aubagne. A cours d'argent, il s'engage dans la Légion Etrangère. Avoir à nouveau une identité, repartir à zéro, renaître... enfin. Pendant cinq ans, il voyage : la Corse, Afars et les Issas, la Polynésie Française et la Guyane. Harry fait, à la Légion, un long apprentissage de la mécanique.

Janvier 1925 - Le contrat d'Harry est arrivé à terme. Il a obtenu son brevet de mécanicien avec mention. Sur ses papiers est écrit : Harry Honey, 1er Régiment Etranger, caporal chef, Aubagne. Avec l'argent qu'il touche à sa libération, il décide de se rendre au Maroc. C'est un civil heureux qui s'appelle désormais Harry Honey.

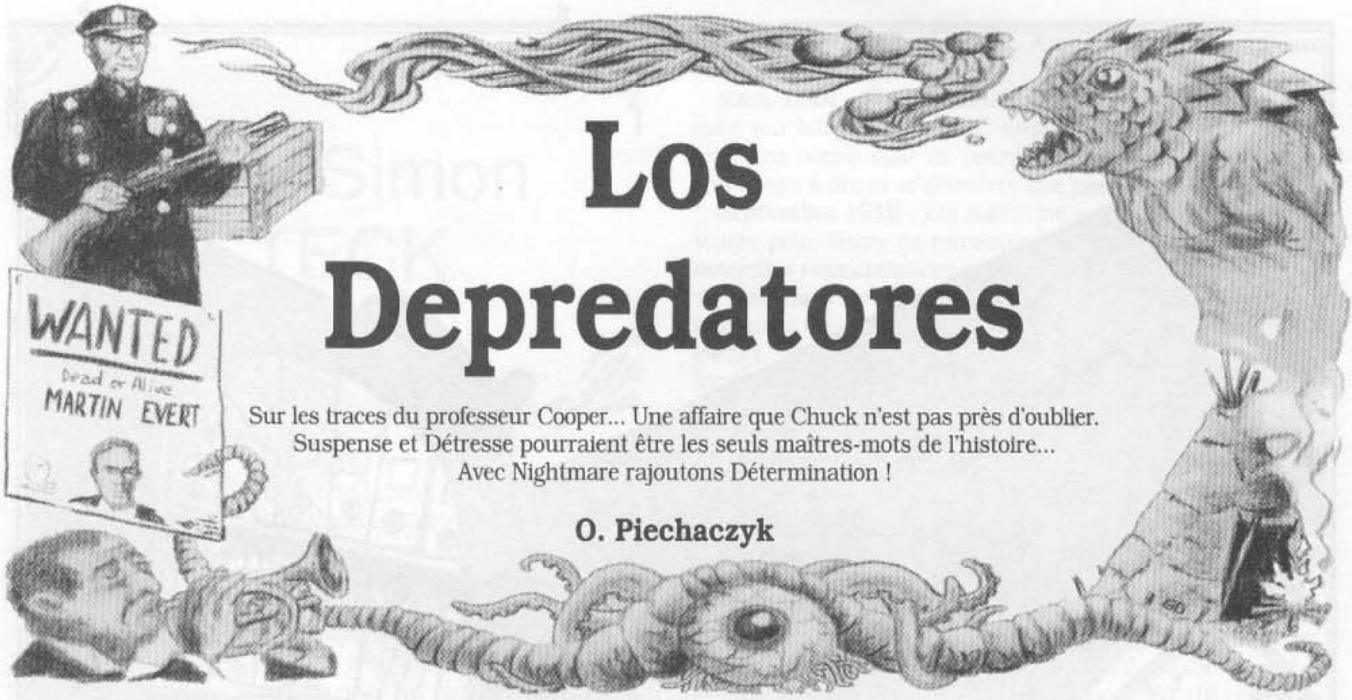
Février 1925 - Harry débarque à Casablanca où il retrouve Hocine, les souvenirs... et le kif. Mais il y a mieux : à "Casa", Hocine s'est ouvert un petit garage qui marche bien et il a justement besoin d'un mécano...

Septembre 1926 - Pour Hocine et Harry les affaires prospèrent. Mais ce dernier à une nouvelle idée en tête : retourner aux Etats-Unis. Le 29 septembre Harry embarque à bord du Cleveland en partance pour New York.

Mai 1928 - Harry vit à Chicago où il est chauffeur de taxi. Il est indépendant et conduit son propre véhicule. Trois semaines plus tôt, il a appris par la poste la mort d'Hocine, son seul véritable ami. Malheureusement, Harry n'a plus assez d'argent pour se rendre au Maroc et se recueillir sur la tombe de son ancien compagnon. Il traverse une période sombre...



L'avocat Louis Piquett dans son bureau de Michigan Avenue, Chicago.



Los Depredatores

Sur les traces du professeur Cooper... Une affaire que Chuck n'est pas près d'oublier. Suspense et Détresse pourraient être les seuls maîtres-mots de l'histoire... Avec Nightmare rajoutons Détermination !

O. Piechaczyk

RENSEIGNEMENTS DESTINES AU GARDIEN

Embarqués bien malgré eux dans une sordide histoire de trafic de drogue, les détectives de l'agence Nightmare se rendent au Honduras afin de décapiter un réseau de trafiquants. Harry Steck les accompagne. Le voyage de Boston à Puerto Cortes durera six jours.

A bord du President Lincoln, il ne se passera rien ayant un rapport avec le trafic de cocaïne de Cooper. Toutefois, le Gardien est libre de développer une aventure durant la traversée du Golfe du Mexique.

LA COURSE CONTRE LA MORT

21 mai 1928 - Injection + 10

Le President Lincoln accostera à Puerto Cortes, sur la côte Est du Honduras, dans la mer des Antilles. On y parle l'espagnol. Le pays vit sous l'autorité d'oligarchies rivales et l'emprise de la toute puissante United Fruit Company. Sous un climat chaud et humide, dans une atmosphère de fiesta permanente, on y pratique le commerce du tabac, du cacao, de la canne à sucre, du café et des résines. Les effluves enivrants et les couleurs éclatantes auront presque tendance à faire oublier leurs problèmes aux détectives.

En passant la douane, ils remarqueront les armoiries du Honduras : dans une pyramide, sont dessinées deux tours, entourant un piton rocheux. Si les détectives interrogent les autochtones sur la signification des armoiries, personne ne pourra ou ne voudra en fournir l'explication.

L'hôtel Buena Madre

L'hôtel Buena Madre est loin d'être un palace, mais c'est le seul hôtel de Puerto Cortes.

Le hall est dépourvu de tout mobilier. Derrière le comptoir, affalé dans un rockin'chair branlant, se trouve Emiliano Cassaglia, l'hôtelier. Mal rasé, crasseux, bedonnant, une énorme moustache en crocs sous un nez couperosé, on pourrait croire qu'il dort si l'on ne devinait un mouvement masticatoire interrompu par des crachats habiles en direction d'une poterie. Il s'exprime en espagnol mais connaît quelques rudiments d'anglais. Il annoncera nonchalamment et sans préambule, que le tarif des chambres est de 5 $ américains par nuit, payables d'avance. Le prix est prohibitif mais on ne peut pas marchander avec Cassaglia.

Les chambres sont situées au premier étage. Chacune d'entre elles comprend un lit métallique recouvert d'un matelas mité, une table bancale sur laquelle reposent une cruche d'eau et une cuvette en émail ébréché, une penderie où ont élu domicile des colonies de punaises et de cafards gros comme le pouce, et un ventilateur plafonnier aux pales jaunies par la fumée et l'humidité. Cassaglia précisera que les moustiquaires (indispensables) coûtent un supplément d'1 $ par lit et par nuit. Les détectives pourront commander leurs repas dans le salon de l'hôtel qui fait office de bar-restaurant.

L'air est lourd, un orage équatorial se prépare. Parmi les quelques personnes présentes, attablées ou accoudées au bar, deux sont dignes d'intérêt.

La première est un homme d'à peu près 35 ans, robuste gaillard de race blanche, aux yeux gris et aux cheveux châtain clair. Il est habillé d'un treillis, coiffé d'un chapeau de brousse et porte au côté un revolver de gros calibre (colt 45) ainsi qu'une cartouchière pleine sur sa ceinture.

Il est seul à sa table et sirote une tequila. Il remarquera les détectives dès leur entrée dans le salon et semblera s'intéresser à eux.

Jack Trueman : 37 ans

Ex-marine, il a été rayé des cadres de l'armée américaine pour avoir démoli le portrait d'un colonel; le dit colonel ayant eu la fâcheuse idée de devenir l'amant de Mrs Trueman. Il n'est pas le genre d'homme à se confier facilement. Peu volubile, parfois sec, il inspire tout de même la sympathie et la confiance. Arrivé depuis deux ans au Honduras, il parle parfaitement l'espagnol et vit de petits travaux qu'il appelle "missions" (convoyeur, chasseur, homme de main, etc...).
En voyant arriver les détectives, il pense (à juste titre) que ces personnes vont certainement avoir besoin de ses services.

FOR	17	DEX	14	INT	11
CON	15	APP	13	POU	11
TAI	16	SAN	55	EDU	10
PdV	15				

Compétences :
Camouflage 54% ; Conduire Automobile 50% ; Conduire Engin Lourd 30% ; Discrétion 45% ; Ecouter 50% ; Grimper 30% ; T.O.C. 45% ; Lancer 50% ; Nager 45% ; Parler Espagnol 70% ; Premiers Soins 50% ; Sauter 60% ; Se Cacher 60% ; Suivre une Piste 50%.

Armes :

Colt 45	65%	1D10 + 2
Fusil	60%	2D6
Machette	75%	1D6 + 2 + 1D6
Poings	70%	1D3 + 1D6

La seconde personne est un homme d'une soixantaine d'années. Déjà très largement décrépi, c'est le type même de "l'alcoolique équatorial". De race blanche, on devine souvent une pointe d'ironie et de dérision dans son regard délavé. Il se retournera sur le passage des détectives, les gratifiant d'un sourire édenté et moqueur.

Si l'un des détectives s'approche de lui pour lui demander le pourquoi de cette attitude moqueuse, le vieux docteur explosera de rire, lui rétorquant que l'arrivée de blancs-becs comme eux dans un trou comme Puerto Cortes lui assure une clientèle certaine.

Il se présentera, leur indiquera où trouver le dispensaire médical, puis sortira sous les premières gouttes d'une averse équatoriale.

Scotty Partana : 58 ans

Ancien médecin du gang de Capone, il vit à Puerto Cortes depuis quatre ans. En 1924, alors *toubib* attitré de la famille Capone, il n'a pas réussi à sauver Frank Capone (le frère d'Al) blessé par balles par les hommes du fleuriste Dion O'Bannion, ennemi de Scarface. Quelques mois plus tard, victime d'un chantage (il a pratiqué plusieurs avortements), il livra des informations importantes à O'Bannion.

La fuite d'informations fut découverte et l'attentat contre Capone échoua. Partana dut quitter les Etats-Unis, remerciant le ciel d'avoir eu le temps de sauver sa peau.

Depuis peu, Capone a retrouvé sa trace mais nous verrons plus tard comment le docteur va pouvoir racheter son pardon.

FOR	12	DEX	11	INT	16
CON	10	APP	9	POU	9
TAI	9	SAN	45	EDU	13
PdV	9				

Compétences :
Diagnostiquer Maladie 60%; Pharmacologie 60%; Premiers Soins 70%; Psychologie 65%; Soigner Empoisonnement 65%; Soigner Maladie 70%.

Il est probable que Chuck n'apprécie guère de se faire traiter de "*blanc-bec*" par ce vieil alcoolique cynique.

Si la situation s'envenime, Jack Trueman interviendra et calmera les esprits en renvoyant le vieux toubib cuver à son dispensaire.

Trueman sera, de toute façon, attentif aux moindres faits et gestes des détectives et attendra le moment propice pour

leur proposer ses services... Aux questions probables des détectives, il répondra qu'il n'a pas connaissance d'un piton rocheux en pleine jungle, qu'il ne connaît pas Cooper et qu'il leur déconseille fortement de rôder du côté du port. Il a entendu parler d'une légende relatant la présence de monstres-chasseurs dans la jungle. Les Indiens prétendent qu'il s'agit de démons qui se nourrissent de feuilles de coca et du sang de leurs victimes. Ils les appellent Los Depredatores. La description de ces créatures de légende rappellera fortement la créature rencontrée au domicile de Cooper. En échange de son aide, il demandera 300 $, soit 200 $ pour lui et 100 $ pour monter l'expédition. Il n'a pas l'intention de baisser ses tarifs : il sait que ses compatriotes ont besoin de ses services et il est le seul à Puerto Cortes à qui ils peuvent s'adresser en toute confiance.

Après avoir examiné la carte récupérée au domicile de Cooper, il déclarera :

- Il nous faudra un guide, quatre porteurs et des vivres pour un mois. Nous partirons de Puerto Cortes en remontant la rivière Chamelecon sur une centaine de kilomètres puis nous nous enfoncerons dans la forêt vers l'Ouest en direction du Guatemala.

Trueman conseillera aux détectives d'être prudents s'ils désirent se procurer des armes. En fin d'après-midi, après leur avoir expliqué ses intentions, il les quittera afin de former l'expédition et faire les achats nécessaires.

L'EXPEDITION

22 mai 1928 - Injection + 11

Jack Trueman fera réveiller les détectives par Emiliano Cassiglia qui leur annoncera que leur *companero* les attend au bar. Ce dernier présentera au groupe un métis nommé Pablo Domino. C'est, paraît-il, le meilleur guide de la région, le seul en tout cas qui ait accepté de mener une expédition "scientifique" à travers les terres des Depredatores.

Pablo Domino : 28 ans

FOR	13	DEX	15	INT	13
CON	13	APP	12	POU	16
TAI	11	SAN	0	EDU	6
PdV	12				

Compétences :
Camouflage 70%; Discrétion 70%; Ecouter 60%; Grimper 55%; Lancer 50%; Marchandage 59%; Mythe de Cthulhu 30%; Nager 45%; Parler Anglais 40%; Parler Dialecte Indien 80%; Pickpocket 75%; Sauter 70%; Se Cacher 70%; Suivre une Piste 30%; T.O.C. 60%.

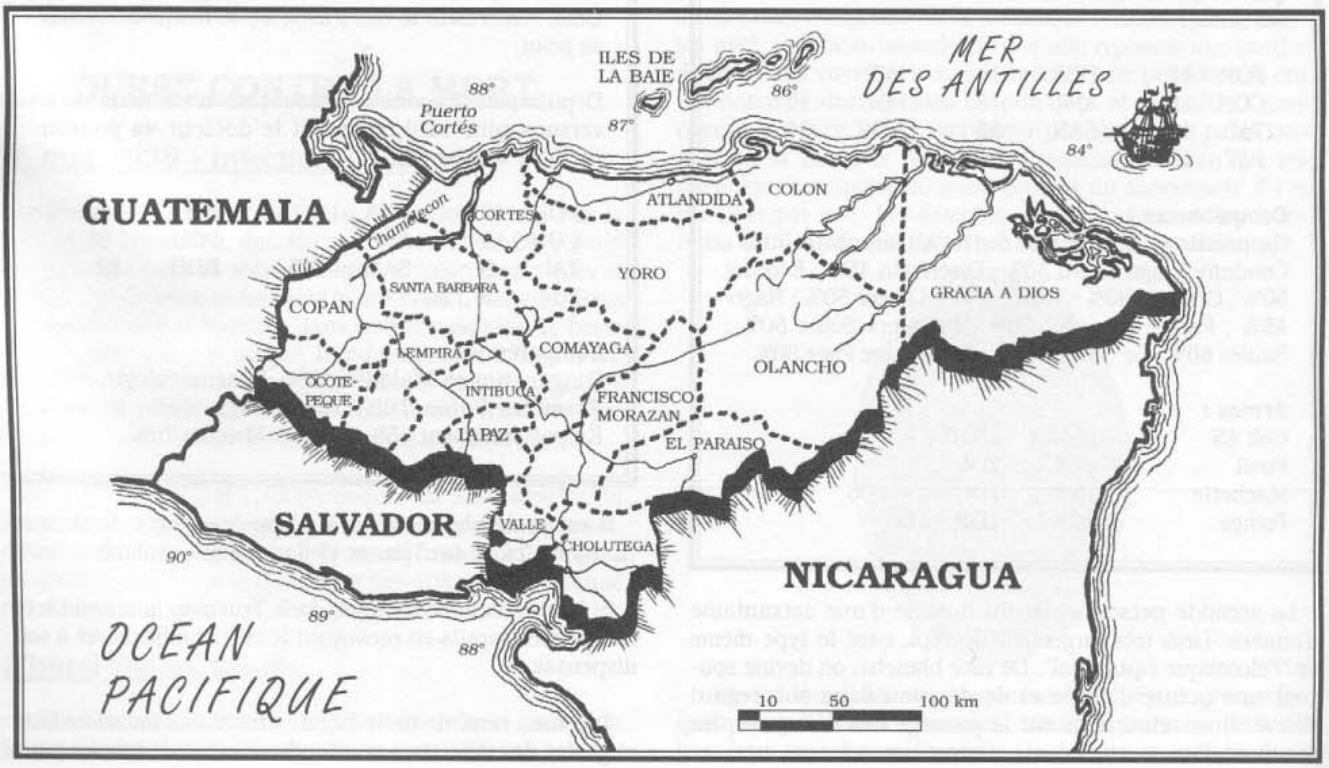
Armes :

Couteau	70%	1D4 + 1D4
Machette	65%	1D6 + 1D4

Sorts :
Contacter les Fungi de Yuggoth; Contrôler un Depredatore.

Les quatre porteurs honduriens qui les accompagnent sont des manœuvres ou des dockers au chômage, recrutés par Trueman en personne : Pedro Sanchez, Juan Velasquez, Miguelito Garcia et Diego Fuente.

L'expédition se mettra en branle à 13 heures, après un déjeuner pris en commun dans le salon-restaurant du Buena Madre. Pendant le repas, Doc Partana se tiendra au bar, toujours aussi imbibé que moqueur...



Les 4 porteurs

	P. S.	J. V.	M. G.	D. F.
FOR	14	12	13	14
CON	13	12	11	14
TAI	11	12	11	12
DEX	12	13	10	12
APP	10	8	9	9
SAN	50	45	55	50
INT	8	9	7	7
POU	10	9	11	10
EDU	5	6	5	7
PdV	12	12	11	13
Couteau	65%	60%	65%	55%
dommages	1D4*	1D4*	1D4	1D4*
Machette	45%	55%	50%	60%
dommages	1D6*	1D6*	1D6	1D6*

* + 1D4 bonus aux dommages

Compétences :
Canotage 60%; Ecouter 40%; Grimper 50%; Lancer 50%; Marchandage 70%; Nager 40%; Pickpocket 60%; Sauter 65%; Se Cacher 65%; Suivre une Piste 50%.

Quatre embarcations à fond plat attendent les membres de l'expédition sur les berges de la rivière Chamelecon. Chacune d'elles peut contenir trois personnes et une partie du matériel, ou quatre personnes sans matériel. Pablo Domino et Pedro Sanchez monteront dans la première, Jack Trueman et Juan Velasquez dans la seconde, Miguelito Garcia dans la troisième et Diego Fuente dans la quatrième.

Le paquetage comprend cinq tentes, de l'eau, des vivres pour un mois et des armes - au choix des joueurs et avec l'approbation du Gardien. Il est inutile de s'embarrasser d'un arsenal : les armes pèsent lourd et coûtent cher. Une trousse médicale complète, quelques outils (pelles, machettes, etc...) et de la corde devraient suffir.

Lors de ce premier jour, la progression se fera sans problème. La rivière sera calme, le temps clément. Au coucher du soleil, Domino décidera de s'arrêter et de monter le campement sur la berge. L'ambiance sera détendue et Trueman veillera à ce que tout se passe bien.

23 mai 1928 - Injection + 12

Après un rapide breakfast, l'expédition se remettra en route. Afin de gagner un temps précieux et en accord avec Pablo Domino, Trueman a décidé de ne pas s'arrêter de la journée, ce qui ne semble pas affecter les Honduriens mais risque fort d'inquiéter les détectives peu accoutumés à ce genre de raid.

Vers 10 heures, une pluie fine et pénétrante commencera à tomber, détrempant tout le matériel. Les conditions météorologiques ne s'amélioreront pas de la journée et la seconde nuit ne sera pas des plus réconfortantes : les sacs de couchage seront trempés et les moustiques pulluleront...

24 mai 1928 (dimanche) - Injection + 13

L'expédition ne se mettra en route qu'à 10 heures : les Honduriens sont très croyants aussi Diego Fuente célébrera-t-il l'Evangile avant le départ.

Pablo Domino ne participera pas aux prières. Les détectives (sur un jet d'Idée réussi) pourront par ailleurs réaliser que depuis le départ, il n'a jamais pris part aux discussions, se contentant de guider l'expédition et se tenant toujours à l'écart lors des haltes. Si l'un d'eux en parle à Trueman, celui-ci ne semblera pas surpris. Il expliquera le comportement de Domino en rappelant que c'est un métis indien.

La rivière sera devenue plus houleuse et nécessitera un maniement habile des embarcations. Les détectives devront réussir un jet sous 4 x DEX. En cas d'échec, les hommes présents à bord auront 60% de chances de rattraper l'embarcation avant qu'elle ne chavire.

La nuit précédente, il y a eu de gros orages en amont. La rivière charrie de grosses branches tombées à l'eau et des troncs morts arrachés aux berges. Il y a 30% de chances qu'une embarcation soit heurtée par une de ces épaves. Si le cas se présente, il faudra procéder comme précédemment, mais avec un malus de 10%. Si une barque se retourne, le matériel qu'elle contient sera considéré comme perdu.

Le soir du 24 mai, exténués, à bout de forces, les membres de l'expédition monteront les embarcations au sec, installeront le campement et entendront Pablo Domino leur annoncer que la rivière étant devenue impraticable, le voyage se poursuivra à pied.

25 mai 1928 - Injection + 14

Les détectives seront réveillés par la pluie. C'est très certainement en maudissant les conditions météorologiques, les moustiques et le pays, qu'ils se mettront en marche à travers la jungle. En tête, Pablo Domino ouvre la voie, suivi par Jack Trueman et Pedro Sanchez. Les détectives prendront place au centre de la colonne, suivis par Miguelito Garcia, Diego Fuente et Juan Velasquez. La progression sera lente et pénible...

Vers 17 heures, Domino décidera de planter le campement afin de bénéficier d'assez de lumière pour débroussailler la place choisie.

26 mai 1928 - Injection + 15

A partir de ce jour, l'expédition aura 30% de chances de rencontrer 1D6 + 1 Depredatores toutes les quatre heures. Le Gardien rajoutera 5% par tranche de 4 heures.

Si l'expédition est attaquée pendant sa progression, les Depredatores ne toucheront pas à Pablo Domino. Celui-ci feindra de se battre sans toutefois blesser un seul monstre.En plein stress, il y a peu de chances que les détectives remarquent ce petit manège.

De nuit, il y a 45% de chances que 2 Depredatores attaquent le campement. L'un d'eux s'occupera de la personne qui monte la garde, tandis que l'autre attaquera une tente au hasard, lacérant la toile avant de se ruer sur ses occupants. Domino sera toujours épargné...

Voir un Depredatore coûte 1/1D6 points de SAN.

Un Depredatore dans la jungle hondurienne

Depredatore

FOR	15	DEX	13	INT	3
CON	9	APP	4	POU	12
TAI	10	SAN	0	EDU	0
PdV	9				

Compétences :
Ecouter 70%; Esquiver 30%; Se Cacher 75%; Suivre une Piste 60%; T.O.C. 55%.

Armes :

Griffes	45%	1D6 + 1D4 (2 x par round)

Les Depredatores continueront à assaillir l'expédition par intermittence jusqu'au 30 mai.

NOTE : Les détectives placés au centre de la colonne de marche durant la journée, ne devraient pas subir de blessures graves.

LES TUEURS DE DEMONS

30 mai - Injection + 19

En fin de journée, les membres de l'expédition remarqueront (T.O.C. réussi) des déplacements parallèles aux leurs, dans la végétation les entourant. Trueman dégainera son colt 45. Quelques secondes plus tard, une lance viendra se ficher entre les pieds de Domino, stoppant net la progression de la colonne.

Une douzaine d'Indiens surgiront alors de la végétation, certains armés de petits arcs, d'autres de sarbacanes ou de lances. Ils sont entièrement nus et ne portent aucune peinture. Pablo Domino demandera aux membres de l'expédition de rengainer leurs armes et s'adressera aux Indiens dans leur dialecte. Les Indiens se regarderont, l'air interloqué, puis examineront les Blancs avec insistance.

L'un d'eux s'approchera du groupe et pincera la joue de Jason Mellyson, un autre touchera le nez d'Agatha Jones, tandis qu'un troisième s'enfuiera en voyant les cheveux de Steck... Domino expliquera aux détectives qu'il les a présentés comme étant des chasseurs de démons, des tueurs de Depredatores. Fiers de faire pareille rencontre, les Indiens inviteront les "*Tueurs de Depredatores*" à partager leur repas du soir, au village.

La petite troupe arrivera au crépuscule dans un village fait de cahutes en palmes et rondins, au milieu d'une vaste clairière. Tout a été préparé pour recevoir les hommes blancs. Pablo Domino servira d'interprète. Si le groupe compte un ou plusieurs blessés, ils seront emmenés auprès de Moloko, sorcier et chef du village. Celui-ci appliquera des cataplasmes de boue et de plantes sur leurs blessures tout en chantant des prières incompréhensibles. Domino indiquera seulement qu'il demande au démon de la maladie et des blessures de sortir du corps du blessé. Ce dernier récupérera 1D3 points de Vie.

La soirée

Assis à même le sol, autour de plusieurs feux, les détectives goûteront une cuisine des plus curieuses et des plus "raffinées" : singes, poissons d'eau douce, tranches d'anaconda, hannetons grillés, etc... Les Indiens boiront un liquide blanchâtre et sirupeux. Si les détectives acceptent d'y goûter, ils devront réussir un jet sous 3 x POU pour ne pas recracher ce liquide amer.

Très vite, la soirée prendra des allures de fête. Moloko racontera toutes sortes d'histoires cauchemardesques concernant les démons de la forêt. Il sait qu'ils occupent un territoire interdit aux Indiens, autour d'un pic rocheux. Il ne sait pas lire une carte mais si l'un ou l'autre des détectives lui montre celle récupérée chez Cooper, il acquiescera (les Tueurs de Démons ne peuvent pas se tromper).

Vers 24 heures, fatigué et un peu ivre, chacun ira se coucher. Les Indiens offriront une cahute aux hommes blancs. Ils y seront seuls, au sec, avec tout le confort que peut offrir un Indien à des chasseurs de démons. A peine allongé, chacun d'eux sombrera dans un profond sommeil.

"(...) Au centre du village se sont regroupés la trentaine d'Indiens qui constituent l'ensemble de la tribu. Ils ont l'air cérémonieux et leur nudité est des plus nobles. Ils dégagent incontestablement un charisme puissant. Les hommes sont forts, musclés et ont une taille moyenne d'un mètre soixante. Leur peau est enduite d'huile. Les femmes sont belles et racées, elles portent un petit pagne. Les enfants sont comme partout ailleurs : vifs, curieux, les yeux écarquillés devant ceux que les hommes arrivés en éclaireurs ont appelés les Tueurs de Démons."

Extrait des notes de voyage de Jason Mellyson

31 mai 1928 - Injection + 20

A leur réveil, les membres de l'expédition auront une étrange sensation. Une fois debout, ils réaliseront que nul bruit ne provient de l'extérieur. Autour d'eux, rien n'a bougé, rien ne leur a été dérobé, mais Pablo Domino a disparu.

Dans le village, ils ne trouveront personne, les cahutes seront vides. Les appels resteront sans réponse, la jungle elle-même semblera plongée dans le silence. Aucun objet ne paraît avoir été emporté par les Indiens. Javelots, arcs et carquois remplis de flèches jonchent le sol.

A peine les détectives auront-ils dépassé les dernières cahutes et mis les pieds dans la clairière entourant le village qu'ils découvriront les restes de la tribu au grand complet... Tout autour du village, à différentes hauteurs dans les arbres, sont accrochés les corps des pauvres Indiens. Certains sont mutilés, tous forment une épouvantable guirlande sanguinolente qui commence à sentir la putréfaction. La perte de SAN devant un tel spectacle est de 2/1D8 + 1 points.

C'est alors que, provenant des bosquets, d'étranges borborygmes se feront entendre...

Il s'agit de Moloko qui, complètement hébété, gît dans une véritable mare de sang. Il a une profonde blessure à la poitrine et dans le dos. Un jet de Premiers Soins accompagné d'un jet d'Idée réussi indiquera que la blessure a été causée par une sorte de pince géante...

Le pauvre Moloko a perdu beaucoup trop de sang pour espérer survivre. Mellyson pourra tenter une Psychanalyse; dans ce cas, le sorcier reprendra conscience et lui remettra le pendentif qu'il porte autour du cou... avant de mourir dans ses bras.

Le pendentif de Moloko

Il est fait d'un morceau d'agate verte dont les veines semblent former d'étranges pictogrammes. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu apprendra qu'il s'agit d'un dérivé du Signe des Anciens. Le pendentif ne protège pas des attaques des créatures du Mythe mais leur impose un malus de 25%. Porter le pendentif de Moloko n'a aucun effet sur la SAN.

Le corps de Domino restera introuvable.

NOTE : Et pour cause ! C'est lui qui est à l'origine du massacre. Domino est un adepte de la secte de Cooper. Connaissant le danger de la cocaïne, il ne se drogue pas mais sert d'agent de liaison à Puerto Cortes. Il est effectivement réputé être un excellent guide et c'est en toute bonne foi que Trueman l'a engagé.
La nuit dernière, Domino a contacté les Mi-Go du professeur Cooper, afin d'exterminer les Indiens. Quant aux Américains, il les laisse se dépêtrer seuls dans la jungle, face aux Depredatores.

La colonie de Mi-Go est composée d'une demi-douzaine de monstres. Elle est établie dans des cavernes, au sein du piton rocheux. Lors du scénario, les Mi-Go n'interviennent que pour le massacre de la tribu indienne, mais il est laissé à l'appréciation du Gardien la possibilité de faire intervenir ces monstres extra-terrestres quand il le désire.

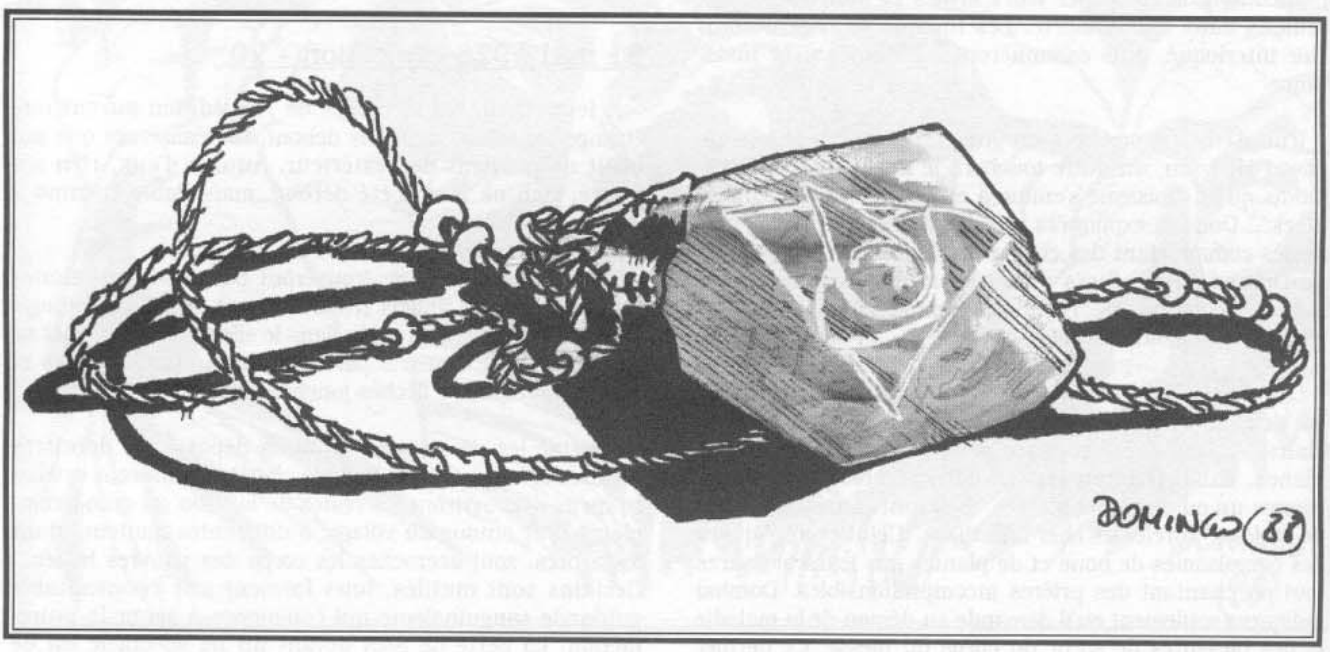
Il faut deux jours de marche à la boussole pour arriver à l'endroit indiqué sur la carte. Durant ces deux jours, les Depredatores "officieront" toujours (avec un malus de 25% sur le porteur du pendentif) et la pluie ne cessera de tomber...

2 juin 1928 - Injection + 22

Arrivés dans une région vallonnée, les détectives découvriront enfin le piton granitique du professeur Cooper, s'élevant de façon obscène entre deux plateaux.

De l'endroit où ils se trouvent, et grâce à une paire de jumelles, ils apercevront une piste sinueuse menant à une hacienda située au sommet du piton. Cette piste n'est indiquée sur aucune carte d'état-major. Il faudra quatre heures de marche pour arriver au pied du pic (attention aux glissements de boue en descendant vers la plaine). Il n'est pas nécessaire d'emprunter cette voie pour parvenir au sommet, on peut tout aussi bien (mais plus lentement) progresser à travers les rochers et la pierraille, ce qui s'avère être beaucoup plus discret.

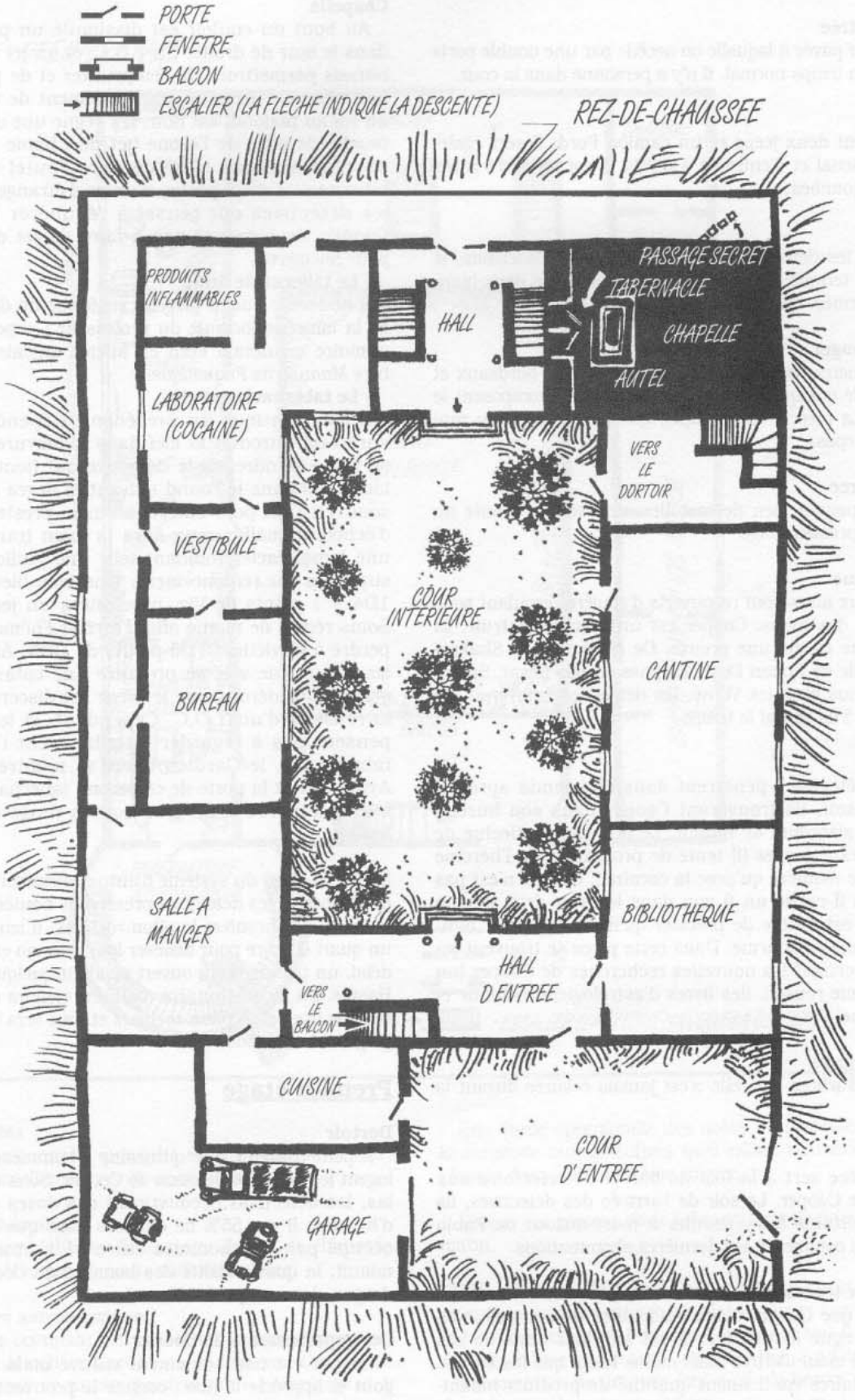
Arrivés à mi-hauteur, quiconque réussissant un T.O.C. découvrira entre deux énormes rochers, une faille donnant sur un boyau. Les détectives auront tout intérêt à emprunter ce passage souterrain car il mène directement au repaire de Cooper. Le passage débouche dans le garage. En soulevant la trappe qui permet d'y accéder, ils se retrouveront sous un camion Ford bâché. Deux jeeps Willys sont garées à proximité du camion. Contre le mur du fond sont posées quatre caisses contenant des grenades, de la dynamite et des armes automatiques avec leurs munitions. Le seul problème est la présence de deux hommes de Cooper qui gardent l'endroit...



Le pendentif de Moloko

LE REPAIRE DE COOPER

(1ère partie)



LE REPAIRE DE COOPER

Rez-de-chaussée

Cour d'entrée
Une cour pavée à laquelle on accède par une double porte en bois. En temps normal, il n'y a personne dans la cour.

Garage
Il contient deux jeeps et un camion Ford. Il sert également d'arsenal et d'entrepôt à outils. Il est toujours gardé par deux hommes.

Cuisine
Lorsque les détectives s'introduiront dans l'hacienda, le repas sera terminé. Il ne restera en cuisine que deux hommes non armés, faisant la plonge.

Salle à manger
Une immense table recouverte d'une nappe bordeaux et entourée de quelques chaises en bois massif composent le mobilier. La pièce n'est occupée que par Cooper, au moment des repas.

Hall d'entrée
Style espagnol, peu de mobilier, un escalier monte au balcon du premier étage.

Bibliothèque
Les quatre murs sont recouverts d'étagères croulant sous le nombre des livres. Cooper est un homme instruit, sa bibliothèque en est une preuve. De l'intégrale de Shakespeare à celle de Conan Doyle en passant par César, Spinoza, Confucius et Jules Verne, les détectives trouveront de quoi lire... S'ils en ont le temps !

Bureau
Si les détectives pénètrent dans l'hacienda après le repas du soir, ils trouveront Cooper dans son bureau jusqu'aux alentours de minuit. Le professeur effectue de nouvelles expériences (il tente de procéder avec l'héroïne de la même manière qu'avec la cocaïne). Cooper n'est pas armé mais il cache un 9 mm dans le tiroir droit de son bureau. Il est inutile de préciser qu'il peut s'avérer dangereux même sans arme. Dans cette pièce se trouvent les notes concernant les nouvelles recherches de Cooper (un jet de Chimie réussi), des livres d'astrologie, de chimie et de médecine.

Cour intérieure
Plantée d'arbres bas, elle n'est jamais éclairée durant la nuit.

Cantine
Cette pièce sert à la fois de bar et de réfectoire aux hommes de Cooper. Le soir de l'arrivée des détectives, ils sont une dizaine à s'y saouler à mort autour de Pablo Domino qui commente ses dernières abominations.

Laboratoire (cocaïne)
C'est ici que Cooper traite les feuilles de coca pour en faire sa drogue meurtrière. Il est aidé par deux de ses hommes de main illettrés mais moins idiots que les autres. Les laboratoires contiennent quantité de produits inflammables (jet de Chimie réussi).

Hall
Dans le même style que le hall d'entrée. Deux escaliers mènent au balcon.

Chapelle
Au bout du couloir est dissimulé un passage secret dans le mur de droite. Un T.O.C. et un jet de Mécanique réussis permettront de l'emprunter et de pénétrer dans une chapelle, fruit de l'esprit dément de Cooper. Tout, du sol au plafond, est noir. Il y règne une odeur étrange, proche de celle de l'ozone (jet de Chimie réussi). Dans un renfoncement situé derrière l'autel se trouve un tabernacle à deux portes munies d'étranges serrures. Si les détectives ont réussi à récupérer les clefs sur Cooper, ils n'auront pas à faire de jet de Mécanique pour les ouvrir.

- Le tabernacle droit
Il ne recelle aucun piège. Il renferme un dossier (il s'agit de la fameuse formule du professeur Cooper) ainsi qu'un grimoire inquiétant écrit en ancien anglais et portant le titre *Manuscrits Pnakotiques*.

- Le tabernacle gauche
Il est identique au précédent. Cependant, à peine aura-t-on introduit la clef dans la serrure qu'un déclic se fera entendre. Si le détective qui tient la clef ne la lâche pas dans le round suivant, il devra réussir un jet sous 3 x DEX pour enlever sa main prestement. En cas d'échec, le malheureux aura la main tranchée net par une lame d'acier tombant telle une guillotine du bord supérieur du renfoncement. Une telle blessure coûtera 1D4 + 1 points de Vie, nécessitera un jet de Premiers Soins réduit de moitié afin d'arrêter l'hémorragie et fera perdre à la victime 1D6 points de DEX. Afin de réduire les risques de voir se produire une catastrophe de ce genre, considérons que le piège est discernable grâce à la réussite d'un T.O.C. Cependant, si les joueurs ne pensent pas à regarder attentivement l'alcôve et les tabernacles, le Gardien devra se montrer intraitable. Ayant ouvert la porte de ce second tabernacle, les détectives découvriront un gros bouton rouge dépassant du fond.

NOTE : Il s'agit du système d'auto-destruction de l'hacienda de Cooper. Si les détectives pressent le bouton, une première secousse ébranlera le piton rocheux. Il leur restera alors un quart d'heure pour achever leur mission et fuir. Passé ce délai, un passage sera ouvert pendant quelques secondes à Hastur. Un flux de lumière malsaine viendra du fin fond du cosmos frapper le piton rocheux et tout sera détruit en une poignée de secondes...

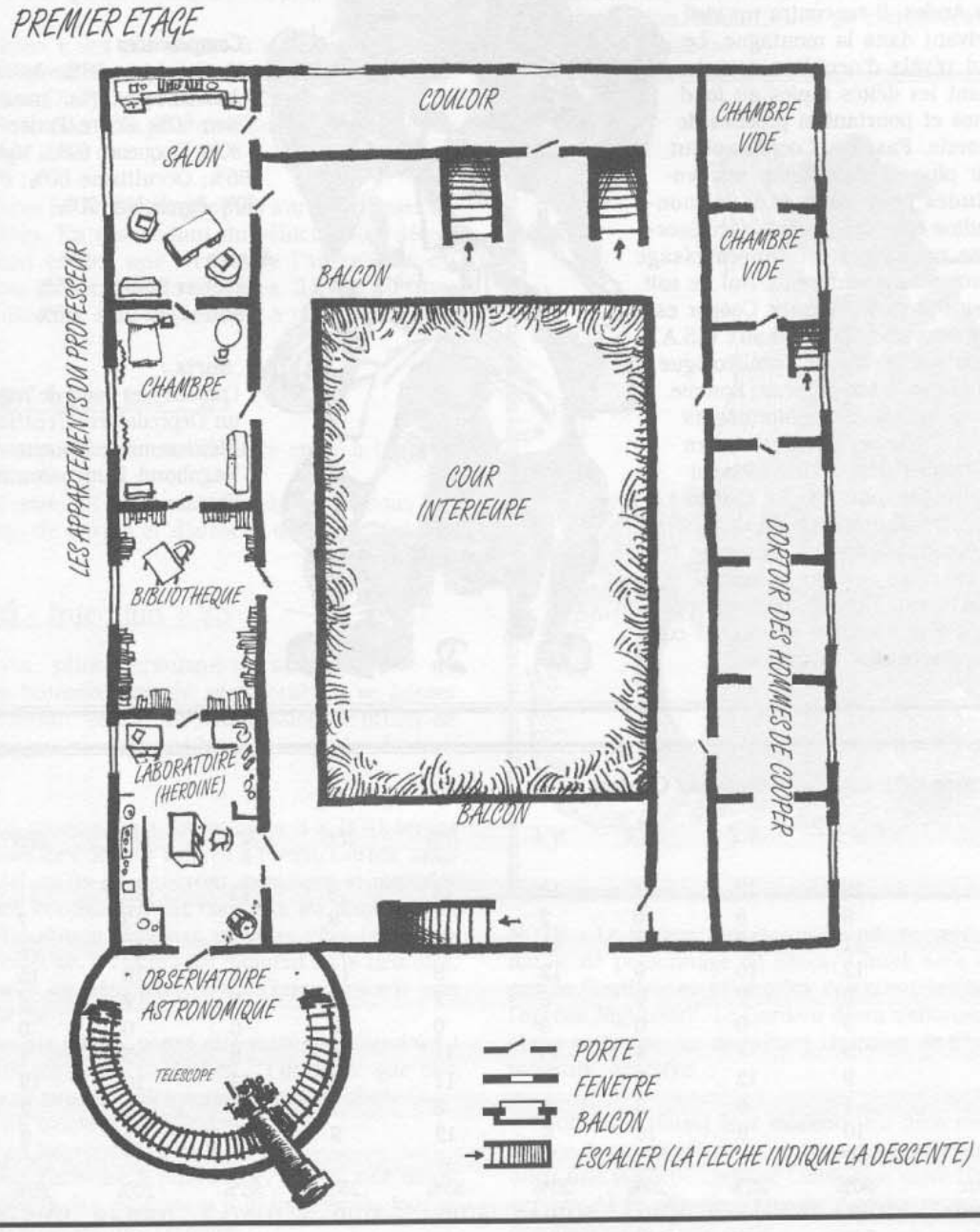
Premier étage

Dortoir
Il peut contenir une quinzaine d'hommes. C'est ici que logent les hommes de main de Cooper. Sous certains matelas, les détectives découvriront des doses de cocaïne et d'héroïne. Il y a 55% de chances pour que le dortoir soit occupé par 1D3 hommes entre 21 h et minuit. Après minuit, la quasi totalité des hommes de Cooper, gavés de drogue, dorment profondément.

Les appartements de Cooper
Cooper est non seulement cultivé mais il a aussi du goût et apprécie le luxe, comme le prouvent ses appartements.

LE REPAIRE DE COOPER

(2ème partie)



Chambres vides

Elles ne contiennent qu'un lit et une commode. Elles pourront éventuellement servir de cellules.

Laboratoire (héroïne)

Il est très semblable au laboratoire du rez-de-chaussée. Seules les expériences en cours sont différentes.

L'observatoire astronomique

Le télescope occupant cette pièce est le plus impressionnant que les détectives auront vu de leur vie. Des cartes, schémas, livres et notes d'astronomie remplissent le moindre espace libre.

Une étude approfondie des notes du professeur donnera la certitude aux détectives qu'il existe bien une neuvième planète dans notre système solaire.

Cooper est présent dans l'observatoire de minuit à 6 h du matin.

NOTE : Si après le dîner, Cooper est dans son bureau, de minuit à six heures du matin dans l'observatoire et durant la journée dans les laboratoires, quand prend-il le temps de dormir ? Une puissante volonté, liée à sa folie et à la consommation de drogues font qu'il n'a besoin que d'une à deux heures de repos par jour.

Professeur Henry Cooper : 55 ans

De taille moyenne, sec et nerveux, il semble être toujours aux abois. Il y a une dizaine d'années, lors d'un voyage d'études dans les Andes, il rencontra un vieil ermite vivant dans la montagne. Le vieux lui révéla d'occultes secrets concernant les déités tapies au fond du cosmos et pourtant si proches de notre monde. Fasciné, Cooper voulut en savoir plus. Il abandonna ses projets d'études pour vivre dans la montagne andine en compagnie du vieux sorcier et se consacrer à l'apprentissage d'une connaissance interdite. Nul ne sait et ne saura jamais comment Cooper est réapparu deux ans plus tard aux U.S.A. Ce qui est sûr, c'est que l'archéologue n'était plus tout à fait le même homme. Entré en possession des *Manuscrits Pnakotiques*, Cooper est devenu un puissant sorcier dépourvu d'humanité et totalement voué à Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé. Le piton rocheux est un immense capteur d'énergie capable de créer une porte vers le domaine d'Hastur l'Indicible. Cooper porte accrochées à une chaîne autour du cou, deux étranges petites clefs plates.

FOR	10	DEX	12	POU	20
CON	11	APP	10	EDU	21
TAI	11	SAN	0	INT	18
PdV	11				

Compétences :
Archéologie 88%; Astronomie 55%; Bibliothèque 70%; Chimie 69%; Discussion 60%; Ecrire/Parler/Lire Espagnol 80%; Eloquence 60%; Mythe de Cthulhu 65%; Occultisme 60%; Pharmacologie 60%; Psychologie 70%.

Armes :

Revolver 9mm	45%	1D10
Canne épée	60%	1D6 + 1

Sorts :
Contacter les Fungi de Yuggoth; Contrôler un Depredatore; Création de Portail; Flétrissement; Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel; Signe de Voor.

Les hommes de main du professeur Cooper

	N°1	*N°2*	*N°3*	*N°4*	*N°5*	*N°6*	*N°7*	*N°8*	*N°9*	*N°10*
FOR	12	13	11	10	14	9	12	15	11	10
CON	9	8	10	7	11	8	13	13	7	8
TAI	11	10	10	11	13	10	9	13	11	8
DEX	12	10	9	12	8	11	12	10	15	8
APP	9	7	9	6	7	8	5	7	8	8
SAN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
INT	5	7	4	10	11	6	8	5	4	3
POU	9	12	5	7	11	15	13	10	12	6
EDU	4	6	3	5	6	7	9	5	7	5
PdV	10	9	10	9	12	9	11	13	9	8
Mitraillette	30%	25%	20%	25%	35%	25%	35%	20%	25%	15%
dommages	1D10 + 2	1D10 + 2	1D10 + 2	1D10 + 2	1D10 + 2	1D10 + 2	1D10 + 2	1D10 + 2	1D10 + 2	1D10 + 2
Revolver	50%	45%	30%	25%	60%	45%	35%	45%	25%	40%
dommages	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10
Machette	25%	35%	25%	40%	20%	35%	25%	30%	20%	25%
dommages	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6*	1D6	1D6	1D6*	1D6	1D6
Couteau	25%	35%	25%	40%	20%	35%	25%	30%	20%	25%
dommages	1D4	1D4	1D4	1D4	1D4*	1D4	1D4	1D4*	1D4	1D4
Fouet	25%	35%	25%	40%	20%	35%	25%	30%	20%	25%
dommages	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3

* + 1D4 de bonus aux dommages

Compétences :
Conduire Automobile 40% ; Conduire Engin Lourd 40% ; Discrétion 35% ; Ecouter 40% ; Lancer 50% ; Mécanique 60% ; Mythe de Cthulhu 20% ; Parler Espagnol 50% ; Se Cacher 55% ; Suivre une Piste 35%.

Le retour

Une fois la formule récupérée et Cooper neutralisé, les détectives devront songer à regagner Puerto Cortes au plus vite. Pour cela, le mieux est d'emprunter une jeep et de se fier à sa bonne étoile quant au choix de la piste à suivre.

Si les détectives n'ont pas pensé à saboter les autres véhicules, ils risquent fort de vivre une effrayante course poursuite à travers la jungle, sur un chemin défoncé. Ils devront alors effectuer des jets de Conduire Automobile avec un malus de 10%.

La piste traverse 50 km de jungle puis s'arrête devant un mur de végétation. En descendant du véhicule, les détectives entendront couler une rivière de l'autre côté du rideau de plantes grasses, taillis et arbres. Il s'agit du Chamelecon. Les bateaux sont en amont, à une journée de marche.

4 juin 1928 - Injection + 24

Les détectives vont vivre un véritable enfer à bord de leurs embarcations.

Le soir, tous ceux qui ne réussiront pas un jet sous 3 x CON seront pris de fièvres et d'atroces douleurs abdominales.

5 juin 1928 - Injection + 25

Le lendemain, plus personne ne sera capable de manœuvrer les bateaux. Devant se résoudre à se laisser porter par le courant, ils auront l'impression de brûler de l'intérieur et chaque mouvement les fera se tordre de douleur.

Les détectives ayant réussi un jet sous 3 x POU seront encore conscients lors de leur arrivée à Puerto Cortes, mais dans un état tel qu'ils ne pourront esquisser le moindre geste. Ils seront immédiatement conduits au dispensaire. Partana fera son entrée quelques minutes plus tard, l'air passablement éméché. Il restera un moment sans rien dire, le regard fixé sur les détectives, puis s'écroulera sur une chaise en déclarant :

- Ah ça ! J'aurais jamais pensé que vous en reviendriez ! Chapeau les blancs-becs !... Hé ben... l'antidote que m'a envoyé Capone va peut-être bien servir à quelque chose !...

Il marquera un moment de réflexion...

- où j'ai bien pu fourrer c'te came ?...

Il titubera vers l'armoire à pharmacie, sortira une demi-douzaine de flacons, les examinera à la lumière du jour et annoncera en y plantant une seringue :

- On va essayer ç'ui là !...

NOTE : Partana s'amuse au dépend des nerfs des détectives. Il sait pertinemment quel est le bon flacon (c'est celui qu'il essaye). Il a une chance de se racheter aux yeux de Capone et il est suffisamment intelligent pour ne pas la laisser passer.

CONCLUSION

Deux jours plus tard, les fièvres ne seront plus qu'un mauvais souvenir... pour presque tout le monde. En effet, Chuck est désormais paraplégique. De retour à Boston, il sera examiné au Memorial Hospital. Les médecins tenteront une intervention, mais Chuck ne retrouvera plus jamais l'usage de ses jambes.

NOTE : Le joueur incarnant Chuck se verra remettre la feuille de personnage de Steck. Chuck sera dès lors joué par le Gardien et deviendra l'élément centralisateur de l'agence Nightmare. Le Gardien devra s'efforcer de rendre la chose moins amère en mêlant l'humour de Chuck avec son mauvais caractère.

Pour avoir réussi leur mission, les détectives gagneront 1D8 + 1 points de SAN et auront la surprise de se faire offrir une superbe Cadillac Limousine noire blindée, par un certain Al Brown de Chicago. Agatha recevra 100 roses accompagnées d'une carte :

From Al

Le marchand de plomb va passer...

ACCORD MAJEUR

Boston - 12 juin 1928, 19h - Téléphone du Holly's Bar :

- Allô m'sieur Paine ?... Ouais, c'est Sal... Ouais m'sieur, la chambre 23... Ouais il est seul... Ouais je sais ce que j'ai à faire... Ne vous en faites pas m'sieur Paine, j'connais mon boulot. J'ai mes nippes d'interne. Ce sera vite fait et en silence. J'débranche ses perfs et j'l'étouffe avec son oreiller... A tout de suite m'sieur !... Clic.

19h11 - Clinique St James, chambre 23

- Hey man ! tu sais... le 7.65 ça fait de joyeux trous de balles. Alors si le tien te suffit pas, tu bouges un cil et je t'en fais un sur le devant, à la même hauteur que l'autre ! OK ?

- J'bouge plus...

- Allume la lumière... là, sur ta gauche...

- Clic.

- Que merda, c'est vous ?

- "Noodle" ! c'est pas vrai ! C'est tout ce que t'as trouvé comme job ?

- Ben ouais sergent. Mais je savais pas que c'était vous, sinon...

- Sinon quoi ? Tu serais pas venu ? T'es vraiment un demi-sel, dunœud... Et pour qui tu bosses ?

- Un gars de Bâton Rouge, un certain Jefferson Paine...

- Tenace celui-là... Alors tu bosses pour ce tocard. Ben vous me faites une sacrée paire de glands, Paine et toi. Et combien il te paies pour me descendre ?

- Six mille...

- Ouah ! joli paquet. Là j'te comprends mieux. J'ai la cote avec cet enfoiré. Qu'est-ce que tu vas faire maintenant ?

- Pas grand chose, surtout dans la position où je suis... et puis j'ai une dette envers vous...

- Laisse tomber ça tu veux ? Tiens, prend cette chaise, assied-toi et causons. Ça te dirait de toucher 7000 et d'avoir un boulot à temps complet ?... Fais pas la grimace, tu bosseras pour moi !

- Qui dois-je buter sergent ?

- J'm'appelle Chuck ! pas "sergent", et j'ai besoin d'un ange gardien.

- Qui ?... vous ?

- J't'expliquerai pourquoi plus tard. Mais d'abord ton boulot à 7000... Tu sais te servir d'un feu ?

- Plutôt bien même, mais pas à bout portant sergent...

- Comment ça, fleur de nave ?

- Ben... je déteste les taches sur mes costards.

- C'est un chouette principe... propre, je dirais... Alors pour 7000 tu peux changer le nom sur ton contrat. C'est plus moi que tu descends... c'est Paine.

- Topez là serg... heu Chuck. Pour vous j'irais tuer le diable !

- Ouais ?... ben ça, ce sera pour plus tard " Noodle"... J'te l'promets !...

I'VE HAD A DREAM, I.A. Morgenduft

Salvatore Luccini

Guiseppe Luccini quitta Bagnoli, une petite cité de la banlieue napolitaine pour émigrer aux U.S.A. C'était à la fin du siècle dernier. Arrivé à Bâton Rouge avec sa femme Maria et leurs trois filles, Guiseppe acheta un petit fond de commerce et ouvrit une boulangerie. En 1902, Maria attendait son quatrième enfant. Guiseppe s'en réjouissait et espérait que ce soit un fils. Un soir du mois de mars, il s'écroula terrassé par une attaque cardiaque. Deux mois plus tard, Maria mettait au monde un garçon : Salvatore. Lorsqu'à l'âge de six ans, il entra à l'école, il ne parlait pratiquement pas l'américain. Le peu de temps qu'il y passa lui laissa un souvenir amer : bagarres, brimades, punitions et sarcasmes. Il était si facile de se moquer du *rital*. Il était si petit, si maigre; il flottait dans des vêtements confectionnés par sa mère dans de vieux sacs de farine. Son appendice nasale faisait naître les pires moqueries, sans parler de son léger bégaiement. Un jour, Salvatore décida de ne plus retourner à l'école et de rejoindre une bande de son âge. Il finit par faire une longue halte dans une maison de correction. Pire que l'école. Lorsqu'il en sortit, il avait pris de bonnes résolutions : plutôt parler italien que d'être muet, plutôt être détesté qu'incompris, plutôt cogner que demander de qui l'on se moque, plutôt l'argent facile que la peine à l'ouvrage. Il trouva des gars qui, comme lui, voulaient arriver rapidement. Grâce aux casses, braquages et autres arnaques, ils finirent par obtenir ce qu'ils désiraient : l'argent, les costumes, les bagnoles et les filles. De la bande, Salvatore était le plus ingénieux, le plus méthodique et le plus débrouillard. C'est lui qui repérait les coups à faire et qui connaissait les receleurs. Tout baignait dans l'huile : jamais de pépins dans les affaires, jamais d'embrouilles avec la police. Jusqu'à ce casse de 1919 où, repéré par un flic, il prit une balle dans le ventre. Mais ce jour-là, son ange gardien n'était qu'assoupi et se réveilla vite. Le sergent de police qui lui mit la main au collet l'emmena à l'hôpital, le fit soigner et le laissa filer. En 1928, Luccini a pris de la carrure. Il remplit des contrats pour de gros bonnets du Sud, des contrats très spéciaux...

Salvatore Luccini

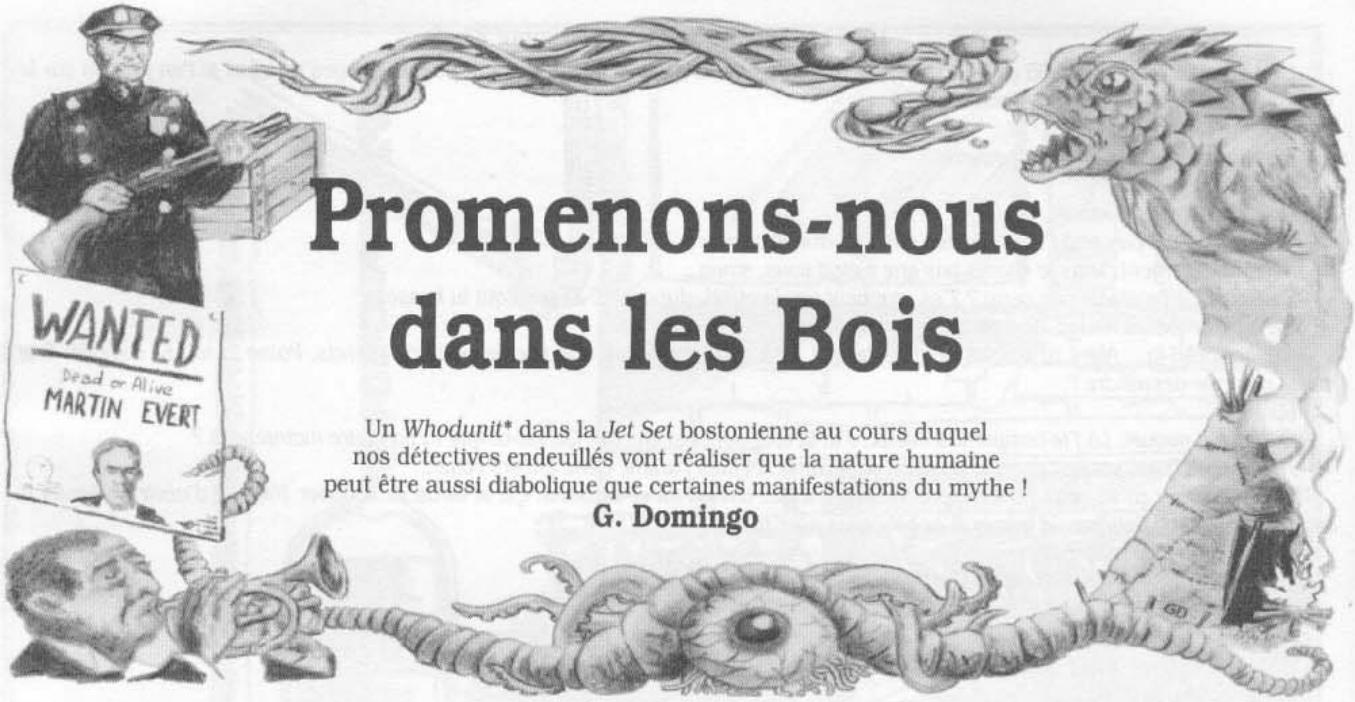
FOR	14	DEX	12	INT	10
CON	13	APP	10	POU	10
TAI	11	SAN	50	EDU	5
PdV	12				

Compétences :

Canotage 60%; Ecouter 40%; Grimper 50%; Lancer 50%; Marchandage 70%; Nager 40%; Pickpocket 60%; Sauter 65%; Se Cacher 65%; Suivre une Piste 50%.

Armes :

Couteau	65%	1D4 + 1D4
Colt 45	70%	1D10 + 2



Promenons-nous dans les Bois

Un *Whodunit** dans la *Jet Set* bostonienne au cours duquel nos détectives endeuillés vont réaliser que la nature humaine peut être aussi diabolique que certaines manifestations du mythe !

G. Domingo

RENSEIGNEMENTS DESTINES AU GARDIEN

Milton Schield, riche propriétaire à l'aube d'une prometteuse carrière au sein du Parti Républicain, a un problème. Sa femme Jessica est trop riche, trop belle et surtout trop volage... Face à la conduite de Jessica et malgré de nombreuses tentatives pour la raisonner, Schield en vient à envisager le divorce. Mais cette solution engendrerait la ruine de ses ambitions politiques et le priverait de la considérable fortune de son épouse. Lorsque, contre toute attente, Jessica demande le divorce, Milton Schield décide de la supprimer...

Dimanche 7 octobre 1928, 9h30

Milton Schield rejoint son épouse qui se promène dans le petit bois situé au Nord de leur propriété. Une ultime dispute éclate. L'honorable candidat aux élections sénatoriales saisit sa femme à la gorge et l'étrangle. Malheureusement, la scène a un témoin : Thomas Gentry, un jeune peintre désargenté qui fait des croquis dans le sous-bois. Il ne pourra intervenir à temps et ce n'est que lorsque Milton Schield sera retourné au manoir que Gentry s'approchera de la défunte. Il réalise rapidement tout ce qu'il pourrait tirer d'un chantage sur Milton Schield. Il a juste le temps de s'emparer de l'alliance de la morte lorsque l'assassin revient, équipé d'une pelle...

Lundi 8 octobre 1928, 10h30

Milton Schield envoie son majordome aux bureaux de la Cunard Ship Line pour réserver une place sur le transatlantique Britania en partance le lendemain pour l'Europe.

Vendredi 12 octobre 1928

Thomas Gentry envoie à Schield une lettre anonyme dont les caractères sont découpés dans des journaux. De retour chez lui, il examine sa dernière œuvre : un magnifique sous-bois automnal et ensoleillé...

Samedi 13 octobre 1928

Gentry téléphone à Schield et lui propose son silence et la bague contre 50 000 $. Schield accepte. Le rendez-vous est fixé au parc municipal de Boston (Boston Common), le 16 octobre à 17 heures.

Lundi 15 octobre 1928

Schield retire 50 000 $ de son compte. Kupfergrum, le majordome qui a toute sa confiance, rencontre Charles Rawlidge, un détective à la petite semaine dans le but de lui proposer un job : filer un individu qu'il doit rencontrer le lendemain.

Mardi 16 octobre 1928

Kupfergrum rencontre Gentry au parc municipal et lui remet l'argent en échange de la bague. Rawlidge commence alors la filature de Gentry. Le jeune peintre se rend à la Northern Bank pour y déposer 45 000 $, puis va réserver une place sur L'Etoile du Nord, un navire français qui appareille 3 jours plus tard pour Londres.

Mercredi 17 octobre 1928

Gentry se rend chez un ami antiquaire avec sa dernière œuvre emballée dans du papier kraft, et la lui confie pour la durée de son séjour en Europe. Avant de quitter Procock (eh oui !), il lui achète une marine de Husson, peinture ayant de la même dimension que le sous-bois, qu'il emballe dans le même papier. Dans la soirée, Kupfergrum rencontre Rawlidge, récolte les fruits de la filature et le paie généreusement. Puis il se rend chez Gentry et profite de son absence pour fouiller son appartement. Ne trouvant rien de particulier, il attend le retour du locataire. On retrouvera le corps du jeune peintre dans une ruelle proche de son domicile, le lendemain matin.

Milton Schield semble être parvenu à ses fins : il s'est débarrassé d'une femme gênante et d'un maître chanteur

NDLR: * *Whodunit* : terme anglo-saxon désignant des scénarios ayant pour point de départ un ou plusieurs meurtres se déroulant généralement en huis-clos et dont le final est constitué par la confrontation des suspects et la désignation du ou des coupables (une spécialité d'Agatha Christie).

compromettant. Il a récupéré l'alliance de son épouse, unique grain de sable dans cette machiavélique entreprise. Cependant une question demeure : Gentry a-t-il parlé à son ami antiquaire ? Peut-être serait-il utile d'inviter ce dernier au week-end bucolique qu'il organise la semaine prochaine. S'il devait lui arriver quelque chose de fâcheux, ce ne seront pas les suspects qui manqueraient...

RENSEIGNEMENTS DESTINES AUX JOUEURS

Mr et Ms Milton Schield
317, Needham Road
Boston, Mass.

J'ai le plaisir et l'avantage de vous inviter à la party et la chasse que j'organise dans ma propriété. Je compte sur votre présence le 27 octobre à partir de 21 heures.

Cordialement, M. Schield

Le jeudi 18 octobre 1928, Jason et Agatha reçoivent à leur domicile respectif, une petite enveloppe postée à Boston et contenant l'invitation de Milton Schield. Connaissant Schield de réputation, ils ne manqueront pas de se montrer à une *party* où ils pourront côtoyer la Jet Set bostonienne. Aucune nouvelle ne devrait venir contrarier l'agréable perspective de cette party. Si toutefois, une enquête préliminaire est entreprise sur Milton Schield, des jets de Connaissance réussis révéleront les informations suivantes :

- Schield est un riche propriétaire et un brillant politicien au sein du Parti Républicain. Il briguerait (dit-on) le poste de sénateur, même si le porte-parole du parti démocrate affirme, quant à lui, que Schield n'a aucune chance.
- Depuis la Fête de l'Indépendance, Schield n'a cessé de se montrer à différentes manifestations à caractère social (inauguration de chantiers, commémoration des Anciens Combattants, participations financières à des œuvres sociales, etc...) .
- Un jet sous 1/5 de la Connaissance rappellera qu'il est marié à une femme ravissante, prénommée Jessica.
- Un second jet sous 1/5 de la Connaissance rappellera qu'elle est à la tête de presque toute la fortune du ménage et que ses parents sont de riches propriétaires du Mississipi.
- La réussite d'un jet de Bibliothèque dans les archives du Globe attirera l'attention des détectives sur l'article suivant.

L'arrivée au manoir

A proximité de la grille d'entrée, est stationnée une voiture près de laquelle se tiennent deux hommes. Il s'agit de William Heart et de Matt Fuley, respectivement chroniqueur et photographe au Boston Globe.

Chronique Mondaine du Boston Globe
15 octobre 1928

ELECTIONS SENATORIALES
MILTON SCHIELD CANDIDAT ?

Milton Schield se veut l'apôtre des nécessiteux. C'est en tout cas l'image qu'il semble vouloir donner de lui-même. En effet, chers lecteurs, votre humble serviteur est en mesure de vous affirmer que Milton Schield vient de faire don de 10 000 $ à la Miskatonic University. Cette somme est destinée à la rénovation de certains locaux mais surtout à l'attribution de bourses supplémentaires.
Ce généreux donateur, qu'il n'est plus utile de présenter, briguerait-il le poste de sénateur du Massachussetts ?
C'est la question qu'il convient de se poser depuis qu'il honore de sa présence les derniers meetings du Parti Républicain et de nombreuses manifestations à caractère social. Œuvre de charité, manipulation fiscale ou manœuvre politique ? Toujours est-il qu'il est navrant de constater que c'est l'initiative privée qui catalyse bien souvent les décisions gouvernementales.

W. H.

A son arrivée, la voiture occupée par Jason et Agatha sera mitraillée par l'appareil de Fuley, et ses occupants noyés sous un flot de questions. Ils devront surveiller leurs réponses car Heart est un véritable virtuose de l'allusion et du double sens. De l'autre côté de la grille se tient Kupfergrum qui, après avoir vérifié l'identité des arrivants, laissera passer la voiture.

Un sentier bien entretenu serpente à travers le bois du domaine sur près de deux kilomètres, puis débouche sur un vaste parc. Plus loin, une imposante bâtisse se détache du ciel étoilé. Une douce lumière, qui filtre des fenêtres du bas, caresse les formes rebondies de plusieurs voitures de luxe en stationnement.

Un homme en livrée viendra ouvrir la portière et conduira Agatha et Jason vers le grand hall d'où retentissent des éclats de conversations. Le portier fait partie des dix personnes engagées en extra pour la circonstance. Elles quitteront la propriété une fois la chasse terminée.

Dans le hall, M. Schield, N. Hammerton et M. Cromwell parlent des prochaines élections autour de cocktails. Plus loin, J. Goodwin et M. Amard dissertent sur la portée symbolique d'un tableau de maître.

Le vaste hall est richement décoré de peintures et de sculptures d'origines diverses. Deux escaliers mènent à un balcon qui surplombe le tout. Milton Schield fera lui-même les présentations, puis proposera à Agatha et Jason d'étancher leur soif à la table des cocktails. Gandalf Procock arrivera quelques instants plus tard, s'excusant de son retard dû à une stupide crevaison. Un jet en Psychologie réussi permettra de remarquer l'existence d'un froid entre l'antiquaire et Mathiew Amard.

Une demi-heure plus tard, Schield conviera ses invités au grand salon où une table copieuse les attend. Procock et Amard sont placés côte à côte. Le repas permettra aux autres invités de faire plus ample connaissance...

A l'issue du dîner, Schield annoncera qu'il se retire et qu'il conseille à tous ceux qui désirent participer à la chasse du lendemain d'en faire autant, car le lever se fera tôt. Tous les invités qui comptent bien ne pas manquer la chasse, iront se coucher après un digestif et un bon cigare.

COCKTAILS

Brandy Spinder

4 traits d'angostina
1 trait de citron
1 trait d'orange
1 mesure de cognac
1 verre à liqueur de Cherry Herning

Dry Martini

2/3 de gin
1/3 de vermouth blanc
1 zeste de citron ou
1 olive

Cherry Crobbler

1 mesure de cherry
1 mesure de cointreau
1 mesure de fine
1 rondelle d'orange
et des fruits rafraîchis
saupoudrés de sucre

Rose

1/3 de cherry brandy
2/3 de gin
1 cerise

Alexandra

1 mesure de gin
1 mesure de crème de cacao
1 cuiller à café de crème fraîche

Bronx

1 trait d'orange
1/3 d'abricot brandy
2/3 de martini rouge

Les protagonistes

Milton Schield : 57 ans

Quinquagénaire rondouillard et bedonnant. Un éternel Havane (Romeo et Julietta), coincé au coin de sa large bouche souriante, lui donne l'aspect d'un homme qui a tout réussi. Issu d'une famille de la bourgeoisie bostonienne, il a épousé dix ans plus tôt une ravissante jeune fille qui ne l'a jamais aimé. Ce mariage d'intérêt lui a permis de compter sur la belle dot de Jessica.
Schield jouit d'un confortable portefeuille d'actions, géré par son meilleur ami : Martin Cromwell. C'est un homme qui voit loin, et tous les moyens lui semblent bons. Il n'a aucun scrupule.

FOR	12	DEX	11	INT	15
CON	10	APP	9	POU	10
TAI	12	SAN	50	EDU	15
PdV	11				

Compétences :
Baratin 60%; Comptabilité 75%; Discussion 60%; Droit 70%; Eloquence 75%; Histoire de l'Art 40%; Monter à Cheval 60%; Psychologie 70%.

Edouard Champfleur : 61 ans

Sexagénaire sympathique, il est l'archétype du valet de grande tradition. Ses propos sont d'une parfaite correction.
Le couple Champfleur a émigré de France en 1914, dès l'apparition des premiers troubles.
Edouard est chargé de la tenue du jardin et de l'entretien de la propriété. Totalement dévoué à son employeur, il peut mentir avec une sincérité désarmante, si toutefois il en a reçu l'ordre.

FOR	9	DEX	11	INT	12
CON	10	APP	9	POU	13
TAI	9	SAN	65	EDU	12
PdV	9				

Compétences :
Discussion 45%; Jardinage 80%; Lire/Ecrire/Parler Français 80%; Mécanique 60%.

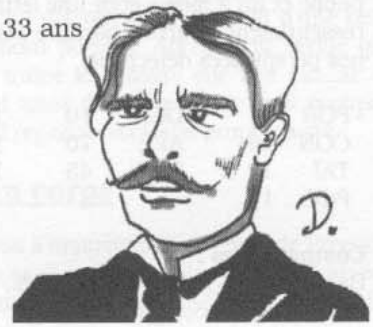
Isabelle Champfleur : 61 ans

Du même âge que son mari, mais d'allure plus familière, elle s'occupe de l'entretien de la maison. Devenue la confidente de Jessica, elle connaît tout de la vie amoureuse de cette dernière, jusqu'à la cachette de ses lettres d'amour. Elle ne les a pourtant jamais lues.
Le couple Champfleur était de congé le jour de la mort de Mme Schield et ignore tout du meurtre. Mr Schield leur fait croire que Jessica est à Genève pour raisons familiales. La seule façon de faire parler Isabelle Champfleur de sa maîtresse et de ses amours, est de l'interroger en particulier et de provoquer un choc émotionnel important.
A l'annonce de la mort de Jessica, Isabelle sera victime d'une attaque et ne s'en sortira que si elle bénéficie de soins rapides et efficaces.

FOR	7	DEX	12	INT	12
CON	6	APP	8	POU	10
TAI	7	SAN	50	EDU	13
PdV	6				

Compétences :
Discussion 60%; Lire/Ecrire/Parler Français 75%; Premiers Soins 65%; Psychologie 55%.

John Goodwin : 33 ans



Ce romancier au physique athlétique est un passionné d'occultisme.
Digne héritier de W. H. Hudgson et ami intime de H. P. Lovecraft, il a publié deux œuvres maîtresses chez Weird Tales : *Le murmure éternel* en 1925 et *La quiétude des profondeurs* en 1928.
Le charme et la fantaisie sont les traits dominants de cette forte personnalité qui a séduit Jessica Schield. Ils se sont rencontrés au cours d'une soirée privée donnée à l'occasion de l'ouverture de l'Amard Galery, et sont amants depuis un mois. Jessica qui pour la première fois connaissait le grand amour, était prête à divorcer pour lui...

FOR	12	DEX	10	INT	12
CON	10	APP	13	POU	11
TAI	14	SAN	55	EDU	15
PdV	12				

Compétences :
Astrologie 25%; Mythe de Cthulhu 10%; Occultisme 45%; Psychologie 40%.

Peter Kupfergrum : 34 ans

Cet Allemand, héros de guerre au physique herculéen, a fuit sa patrie dès l'armistice. Débarqué aux U.S.A. en 1919, il a occupé un emploi de docker pendant quelques temps à New York. Mais une bagarre avec des hommes du *syndicat* lui a laissé une terrible blessure à la gorge, ainsi qu'un casier judiciaire...
Il a tué l'un des trois hommes qui l'ont agressé et a envoyé les deux autres à l'hôpital pour deux mois.

Il quitte alors New York pour Boston où, après quelques mois de *cloche* il a décroché un emploi de majordome chez les Schield. Il entretient les deux Cadillacs de son patron auquel il se dévoue entièrement. S'il est amené à résoudre un problème majeur, il le fera à l'aide d'une baïonnette allemande dont il ne se sépare jamais et qu'il manipule avec une grande adresse. Gare aux inconscients qui se moqueraient de sa faible voix et de son accent très prononcé !

FOR	17	DEX	12	INT	7
CON	15	APP	10	POU	10
TAI	17	SAN	50	EDU	7
PdV	16				

Armes :

Baïonnette	65%	1D6 + 1D6
Poings	70%	1D3 + 1D6

Compétences :
Ecouter 60%; Lire/Ecrire/Parler Français 80%; Mécanique 40%; T.O.C. 55%.

Si lors du séjour au manoir, on interroge Goodwin sur son comportement nerveux et irrité, il avancera des problèmes avec son éditeur.

NOTE : Ces problèmes seront démentis par le responsable de Weird Tales. N'hésitez pas à faire intervenir H.P. Lovecraft si une enquête est faite dans cette direction. Si l'un des joueurs parvenait à gagner la confiance de Goodwin, il expliquera qu'il ne comprend pas l'absence de Jessica :
- Son mari a dû la forcer à partir à Genève !

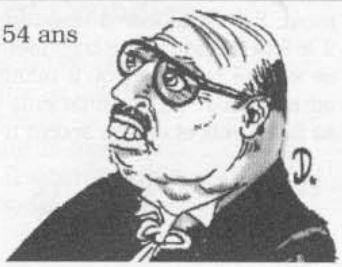
Nathaniel Hammerton : 75 ans

Septuagénaire à l'allure un peu sèche, il n'a pas hésité à se mouiller très tôt dans les affaires. Il brasse chaque jour des millions de dollars à la tête de l'Union Bank : une des plus grosses banques de Boston. Cet homme au tempérament jovial est un ami de longue date des Schield. Il déteste parler affaires en dehors de son travail.
Il pense se retirer bientôt et profiter des années qui lui restent à vivre quelque part en Floride, probablement à Miami. Il adore la pêche au gros.

FOR	8	DEX	10	INT	14
CON	6	APP	10	POU	13
TAI	10	SAN	65	EDU	14
PdV	8				

Compétences :
Comptabilité 90%; Droit 90%; Eloquence 70%; Marchandage 60%.

Martin Cromwell : 54 ans



Ce quinquagénaire trapu et court sur pattes n'a pas fière allure. Ses lunettes aux verres épais et ses remarquables incisives lui donnent l'apparence d'un gros rongeur.
Mais derrière ce physique disgracieux se cache une brillante intelligence qui lui a permis de s'installer confortablement dans le monde des affaires. Il gère plusieurs fortunes dont celle de Schield. *"N'est-ce pas"* est une expression qu'il affectionne particulièrement; il en ponctue toutes ses affirmations.

FOR	8	DEX	12	INT	15
CON	10	APP	7	POU	11
TAI	8	SAN	55	EDU	14
PdV	9				

Compétences :
Comptabilité 90%; Discussion 75%; Droit 80%; Psychologie 65%.

Mathiew Amard : 39 ans

Cet élégant amateur d'art a fait un important héritage il y a dix ans, ce qui lui a permis d'éponger ses dettes et de se constituer une intéressante collection d'œuvres d'art venues des quatre coins du monde. Il vient d'ouvrir une galerie à Boston. De souche française, il a gardé une profonde affection pour Paris qu'il cite souvent en référence. Coléreux, il s'emporte facilement si on le contredit.
Ainsi, un différend l'a opposé à Procock, il y a un mois, lors de l'ouverture de l'Amard Galery alors consacrée aux impressionnistes. Souffrant d'une paranoïa latente, il a été jusqu'à insulter Procock en public et lui a même écrit une lettre de menaces. Son ressentiment pourrait paraître suspect aux yeux de nos perspicaces détectives.

FOR	11	DEX	10	INT	13
CON	10	APP	10	POU	9
TAI	11	SAN	45	EDU	15
PdV	10				

Compétences :
Baratin 45%; Eloquence 60%; Histoire de l'Art 65%; Pharmacologie 20%.

LA CHASSE

Le lendemain matin, Edouard Champfleur réveillera les participants à 7h. Après un déjeuner substantiel, il leur remettra leurs armes : fusils de chasse à deux coups et cartouches pour petit et gros gibier.

Les chasseurs seront ensuite conduits par M. Schield aux différents postes de tir. Espacés chacun d'une centaine de mètres, ils seront disposés en arc de cercle.

NOTE : Schield a placé Procock à proximité de l'endroit où repose Jessica afin d'observer son comportement.

Il s'agit d'une chasse à la battue et le personnel de maison, présent à l'autre bout de la forêt, remontera vers les chasseurs en frappant casseroles, boîtes en fer blanc etc... Un épais brouillard réduit la visibilité à une dizaine de mètres par endroits.

Déroulement de la chasse

Toutes les demi-heures, faites effectuer à chaque chasseur un jet de Chance. En cas de réussite, jeter 1D6 et consulter la table des rencontres suivante.

TABLE DES RENCONTRES

1	rien
2	rien
3	un renard
4	un lièvre
5	une biche
6	un sanglier

Ne pas négliger le fait que si une arme est chargée avec du gros calibre (balles à ailettes par exemple) et que le chasseur tire un petit gibier, il ne restera rien ou pas grand chose de l'animal. La chasse durera environ quatre heures, et s'arrêtera au signal convenu donné par Schield (trois coups de sifflet).

NOTE : Dès le début de la chasse, Schield quittera discrètement son poste pour se rendre à proximité de Procock. C'est alors qu'un fâcheux concours de circonstances sera fatal à l'antiquaire. Procock vient de faire tomber ses précieuses lunettes, et se retrouve à quatre pattes dans les fougères. Schield pense aussitôt qu'il est à la recherche de la tombe secrète, s'approche de lui discrètement et l'abat d'une balle en pleine tête tirée à bout portant. Après avoir vérifié que personne ne l'a vu, il traîne le cadavre sur une dizaine de mètres, le rapprochant ainsi du poste de tir qu'il occupait précédemment. Schield regagne alors son propre poste.

La découverte du corps

Au rassemblement, on s'inquiète de l'absence de Procock. Schield organise les recherches. Celui qui retrouvera Procock devra faire un jet sous la SAN ou perdre 1D4 points de SAN.

Les constatations suivantes seront alors possibles :
- Procock ne porte plus ses binocles cerclées d'écaille (jet de T.O.C. réussi).
- Ses ongles sont sales (jet de T.O.C. réussi).
- Son corps repose sur le dos.
- L'arrière de son pantalon est souillé de boue et de mousse.
- Une décharge de chevrotine l'a atteint en plein visage.
- Le coup a très certainement été tiré à courte distance, mais aucune douille n'est présente à proximité de l'endroit où repose le corps de Procock (jet de T.O.C. réussi).
- Des traces de pas sont visibles (jet de T.O.C. réussi), mais ne sont pas identifiables. Elles se perdent dans les bois.

La réussite d'un jet de Psychologie permettra de remarquer qu'Amard semble gêné. Il se portera volontaire pour garder le corps pendant que le reste des participants se rendra au château pour appeler la police.

Une demi-heure plus tard, deux voitures de police arriveront, sirènes hurlantes. De la première sortira le ltn. Parkinson...

Les dépositions

Tandis qu'un silence mortel plane sur la forêt, Parkinson procèdera à l'examen du cadavre, déclarant qu'il s'agit là d'un malheureux accident. Jason et Agatha émettront certainement quelques remarques pertinentes quant à "l'accident", ce qui devrait déclencher une petite altercation entre eux et Parkinson. Schield tentera de calmer les esprits, et proposera à Parkinson de lui montrer où se trouvaient les différents chasseurs lors du drame. Chacun s'expliquera, n'apportant aucune information supplémentaire.

Quelques heures plus tard, tout le monde sera de retour au manoir. Parkinson exposera alors ses conclusions :

- Messieurs, ma conviction est qu'il s'agit d'un banal accident de chasse. La nervosité de l'un d'entre vous et le brouillard auront été fatals à ce Mr Procock...

Il jettera alors un regard noir aux détectives présents et poursuivra :

... et ce ne sont pas les divagations de certains pseudo professionnels qui feront obstruction à la démarche de la justice !

Tandis que les invités avaleront un remontant pour se remettre de leurs émotions, Schield prendra Parkinson à part. Un jet réussi en Ecouter permettra de comprendre que le propriétaire des lieux désire la plus grande discrétion de la part des autorités judiciaires. Il lui fera comprendre qu'une publicité aussi fâcheuse mettrait en péril la campagne du candidat Schield et ses invités dans une situation assez embarrassante...

Ceux qui le désirent pourront quitter la propriété. Les invités préféreront passer la journée sur place pour manifester leur désarroi et soutenir M. Schield dans cette douloureuse épreuve.

Conséquences

La découverte du corps a eu lieu vers 13 heures. Si Jason et Agatha décident d'avertir l'agence, ils ne pourront le faire qu'après 14 heures.

Quant à Parkinson, il enverra les détectives Lang et Miller en poste devant les locaux de l'agence Nightmare, histoire de voir ce que ces "fouineurs" peuvent encore mijoter...

LA DEMEURE DES SCHIELD

Rez-de-chaussée

Le hall

Très vaste, richement décoré (tapis d'Orient, tapisseries de valeur), surplombé d'un grand balcon auquel on accède par deux escaliers situés de part et d'autre de l'entrée.

La salle à manger

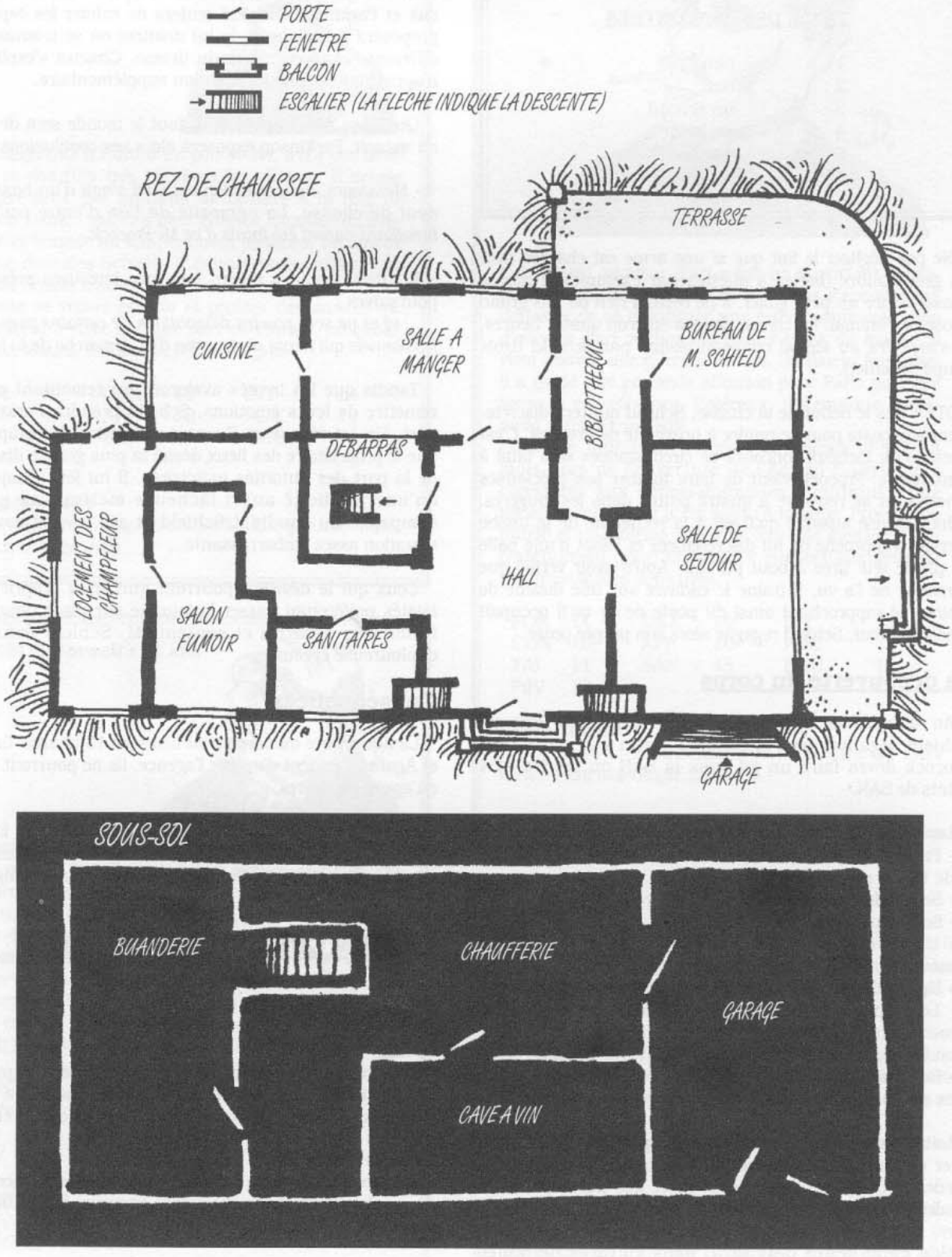
Immense et de style rustique. Aux murs sont accrochés de nombreux trophées de chasse provenant de différentes parties du globe.

Le salon-fumoir

Composé d'un bar et d'une bibliothèque. Cuir et acacias dominent un ensemble très chic et de bon goût.

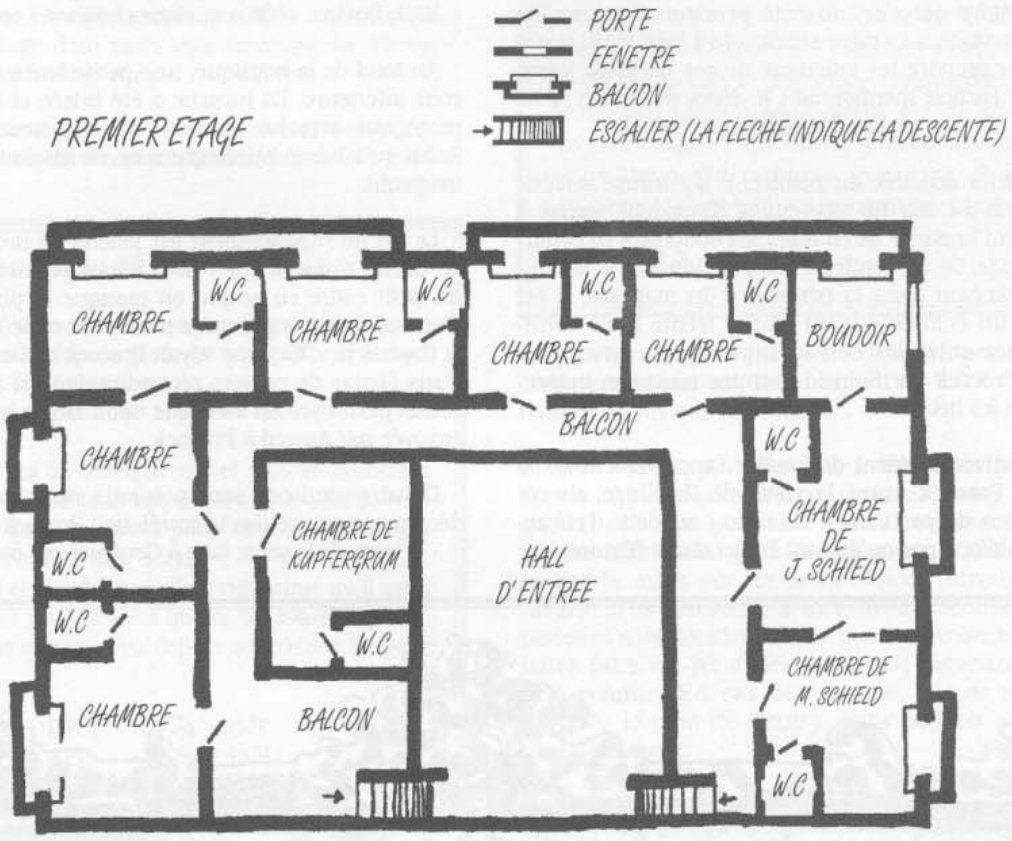
LA DEMEURE DES SCHIELD

(1ère partie)



LA DEMEURE DES SCHIELD

(2ème partie)



La cuisine et le débarras

Rien de particulier, si ce n'est une propreté exemplaire.

La salle de séjour

Des tableaux et des sculptures de grande valeur agrémentent cette pièce où se trouvent une petite bibliothèque et le piano à queue de Jessica.

L'appartement des Champfleur

Sobre et douillet.

Le bureau de Schield

Rien de compromettant se trouve hors du coffre. Dans celui-ci, au milieu de divers documents et liasses de billets de 100 $, se trouve l'alliance de Jessica.

Premier étage

Le boudoir

Très coquet, mais sans réel intérêt.

La chambre de M. Schield

Somptueuse et spacieuse. Au mur est accrochée une superbe toile signée Degas.

La chambre de J. Schield

Meublée avec beaucoup de goût. Dans l'un des tiroirs d'une commode Louis XVI sont cachées des lettres d'amour signée "*John*" (Goodwin).

La chambre de Kupfergrum

Cette chambre est très sobre. Quelques magasines traînent sur une table.Des photos de stars sont épinglées ça et là. Une médaille militaire et quelques photos de Kupfergrum en uniforme allemand sont rangées dans un tiroir.

Chambres

Elles sont toujours prêtes pour recevoir d'éventuels invités. Elles sont confortables et disposent de toilettes.

Le sous-sol

Il comprend une **chaufferie** qui dispose d'une énorme chaudière, une **cave à vin** admirable, un **garage** sans intérêt et une **buanderie**.

Dans celle-ci, un jet de T.O.C. réussi permettra d'y trouver la veste de Kupfergrum (cf. *La Cartouche d'Or* page suivante). Cette dernière a un accroc à la manche.

BOSTON... TON UNIVERS IMPITOYABLE

La Cartouche d'Or

Le matin même à Boston (dimanche 21 octobre 1928), Charles Rawlidge qui s'est absenté pendant une semaine afin de rendre visite à sa mère souffrante à New York, passe à son bureau prendre les journaux de ces derniers jours. Tombant sur l'article mentionnant le décès de Gentry, il se demande s'il n'a pas, malgré lui, servi à un complot.

Se rendant au domicile du peintre, il n'y trouve aucune piste. L'édition du soir lui apprendra "l'accident" arrivé à Procock durant la partie de chasse. Ses soupçons se confirmant, il décide de se rendre chez l'antiquaire à la nuit tombée. S'avançant dans la pénombre du magasin, il est agrippé par un colosse qui lui plante trente bons centimètres d'acier entre les côtes. Kupfergrum, envoyé au domicile de Procock par Schield, termine ainsi son inspection, et quitte les lieux.

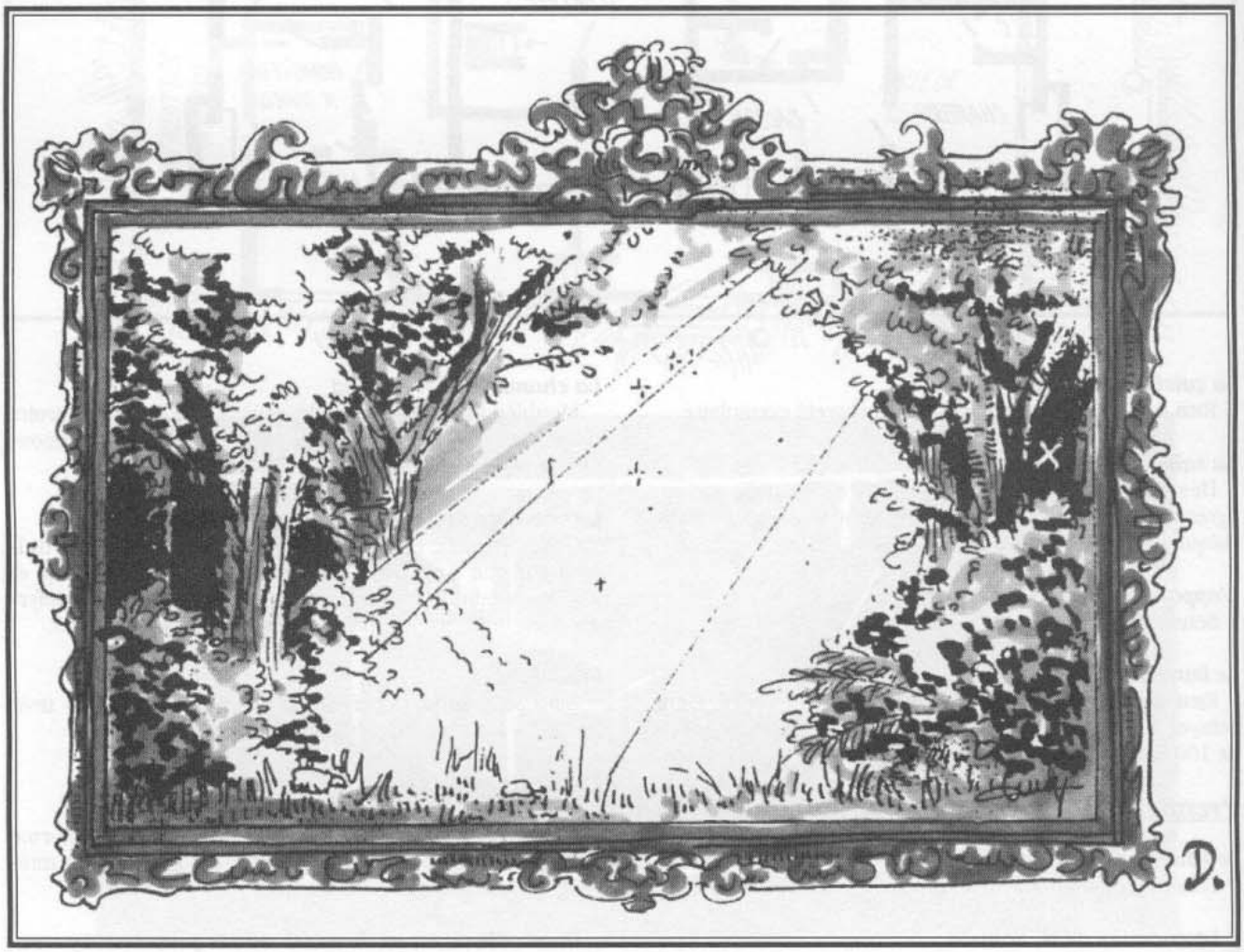
Si les détectives décident de fouiller l'appartement ou la boutique de Procock avant la visite de Rawlidge, ils n'y trouveront rien de particulier. Attention au délit d'effraction, car n'oublions pas qu'ils sont l'objet d'une filature...

S'ils s'y rendent après la visite de Rawlidge, ils y découvriront son cadavre.Ses poches contiennent :
- 50 $ en liquide et ses papiers d'identité.
- un calibre 32 dans son étui.
- un cigare entamé dans sa poche droite, plus une boîte d'allumettes.
- un ticket de train poinçonné pour le parcours New York-Boston, collé à quelques bonbons contre la toux.

Au fond de la boutique, une petite fenêtre donne sur une cour intérieure. La lucarne a été brisée et le grillage qui la protégeait, arraché. Un bout de tissu brun y est accroché (celui qu'a laissé Kupfergrum en se hissant à l'intérieur du magasin).

Le sol de l'appartement est jonché de tiroirs retournés et de débris d'objets. Un T.O.C. réussi permettra de découvrir un petit cadre en acajou où manque la photo (il s'agissait d'une photo prise par un journaliste lors de l'inauguration de la Cartouche d'Or, on y voyait Procock et Gentry côte à côte). Dans l'amas de papiers répandus dans la pièce, un T.O.C. réussi permettra de mettre la main sur la lettre de menaces envoyée par Amard à Procock.

D'autres indices sont présents mais ne pourront être découverts qu'une fois la corrélation Procock/Gentry établie :
- la trace de la vente faite à Gentry d'une marine de Husson,



La tombe de Jessica Schield, immortalisée par le peintre Thomas Gentry

le 17 octobre, pour la somme de 10 $ (jet de Bibliothèque réussi).
- le tableau de Gentry accroché à un mur du salon de Procock (jet de T.O.C. réussi).

C. Rawlidge "PRIVATE INVESTIGATION"

Les locaux dans lesquels est installé le détective sont situés au 4ème étage d'un immeuble constitué de bureaux. La nuit, le bâtiment est gardé par un veilleur.

Quiconque pousse la porte vitrée (opaque) des bureaux de Rawlidge tombe inévitablement sur Wanda Greenwood, sa secrétaire.

Wanda Greenwood : 51 ans

Vieille fille d'une cinquantaine d'années, Wanda Greenwood est, depuis peu, la secrétaire à temps complet de C. Rawlidge.
Curiosité et gourmandise sont ses deux principaux défauts.
Si les détectives la rencontrent (et s'ils se montrent convaincants), elle leur apprendra que son patron s'est absenté quelques jours pour aller rendre visite à sa mère souffrante à New York.
Elle sait qu'il est rentré car elle a remarqué qu'il avait jeté un œil sur les journaux qu'elle lui avait préparés.
Elle ne l'a pas encore revu depuis son retour (et pour cause...).

FOR	7	DEX	11	INT	9
CON	10	APP	10	POU	8
TAI	8	SAN	40	EDU	8
PdV	9				

Compétences :
Bibliothèque 70%; Sténo 60%; Tricoter 90%.

Le bureau personnel de Rawlidge se situe dans une pièce adjacente. C'est ici qu'il travaillait et qu'il vivait. On y trouve un lit "murphy" (qu'on peut rabattre) ainsi que des traces de nourritures diverses. Une boîte de cartouches calibre 32 est rangée dans un tiroir du bureau.

Une petite armoire à classeurs, fermée à clef (TAI 5), recèle un dossier intitulé *"Affaires en cours"*. Dans ce dossier, une chemise portant la date du 16 octobre, contient des renseignements sur un dénommé Gentry (son adresse et le compte-rendu d'une filature dont il a fait l'objet). Ce rapport serait sans grand intérêt s'il ne révélait que Gentry s'est rendu à la Northern Bank puis à la Cartouche d'Or, le 17 octobre... et qu'il portait ce qui aurait pu être un tableau emballé dans du papier kraft. Rawlidge précise que l'intéressé est resté environ une demi-heure chez l'antiquaire, et qu'il en est ressorti avec le même colis. Toujours selon ce rapport, Gentry serait retourné chez lui pour déposer son colis et aurait fini la soirée dans un bar, le Peter Gun's Inn.

Le dossier a été fermé le 17 octobre, puis ouvert à nouveau le 21 octobre. Une note manuscrite *"Pourquoi ?"* a été ajoutée à côté de la date.

Faits Divers du Boston Globe, 18 octobre 1928

UN JEUNE HOMME DECOUVERT POIGNARDE A QUELQUES METRES DE SON DOMICILE

Le corps de Thomas Gentry a été découvert par un policier qui effectuait sa ronde, le 17 octobre vers 23h30. D'après les premières constatations, la police pense à un crime crapuleux, le portefeuille du malheureux ayant été découvert vidé de son contenu quelques mètres plus loin. Une enquête a été ouverte mais les chances de retrouver le coupable semblent bien minces.

W. H.

Dans la rubrique *Faits Divers* d'un des journaux qui sont étalés sur le bureau, la réussite d'un T.O.C. permettra de remarquer un article souligné...

NOTE : Maintenant que nos infatigables détectives ont appris la participation d'un certain Gentry à cet imbroglio, il est indispensable qu'ils retournent à la Cartouche d'Or, ainsi qu'à l'appartement de Procock, pour mettre la main sur les deux indices introuvables auparavant. S'ils estiment, à tort, avoir découvert toutes les pistes et s'ils décident de ne pas retourner chez Procock, faites faire un jet d'Idée à chaque personne qui s'y est déjà rendue. En cas de réussite, elle se souviendra y avoir vu le nom de Gentry, sans pouvoir se remémorer où exactement.

De retour à la Cartouche d'Or, un examen attentif du tableau permettra de remarquer que les rayons de soleil qui percent la cime des arbres ne sont pas parallèles. Ils semblent converger vers un endroit précis.

Un T.O.C. réussi attirera l'attention sur l'un des troncs d'arbres sur lequel est gravé une croix.

Peter Gun's Inn

Ce bar sordide, situé au coin de Newsburry St. et de Berkeley St., est tenu par un imposant gaillard qui n'aime pas les curieux, encore moins ceux qui posent plus de questions qu'ils ne paient de verres.

Un vieillard est accoudé au comptoir, non loin de deux autres clients. Deux joueurs de billard semblent attendre le départ des intrus pour continuer leur partie. L'ambiance est tendue, il suffira d'un rien pour qu'une agitation certaine gagne l'ensemble de la clientèle...

Le vieillard s'éclipsera discrètement, puis attendra la sortie des détectives pour monnayer un renseignement :

- Vous savez, le jeune peintre, je l'connaissais à peine, mais on avait sympathisé. Il était sans le sou, mais v'là t'y pas qu'l'aut'jour y'm'dit qui va s'faire un sacré paquet de dollars, et qu'il en profitera pour faire un tour sur l'vieux continent. Il a rien voulu me dire d'autre. Tout'façons c'était sûrement des conneries. Il avait même pas d'quoi jouer au courses, alors vous voyez !...

LE PETER GUN'S INN

	PdV	*Arme*		*Dommages*
Barman	15	Matraque	60%	1D6 + 1D4
		Poings	75%	1D3 + 1D4
Client billard	11	Queue de billard	60%	1D8
		Poings	59%	1D3
Client billard	12	Queue de billard	50%	1D8
		Poings	55%	1D3
Client bar	13	Couteau	60%	1D4
Client bar	10	Poings	60%	1D3 + 1D4

L'appartement de Gentry

La chambre du peintre se trouve sous les combles d'une vieille bâtisse située dans le Northern. Il n'y a pas de fenêtre mais une verrière qui permet le passage de la lumière. Une dizaine de toiles sans grand intérêt ornent les murs (paysages et natures mortes.) Sur le sol trainent pinceaux, peintures et torchons maculés. Une forte odeur d'essence imprègne la pièce.

Des jets de T.O.C. réussis permettront de faire les constatations suivantes :

- Une des toiles n'est pas signée par Gentry. C'est une marine de qualité médiocre, signée Husson.
- Sous le lit défait, une valise en carton contient quelques effets et des pages de journaux dans lesquelles des lettres ont été découpées. Il sera intéressant de retrouver les mots formés à partir de journaux intacts...

PROmeNONS nOus
DANS
les **BoiS**

- Une latte de plancher amovible dissimule une cachette où se trouvent 4 000 $ en billets de 100 $, ainsi qu'un aller simple pour Londres à bord de l'Atlantic Queen, départ prévu le 10 octobre.

Cunard Shipline

Dans les bureaux de cette compagnie maritime, tout détective désirant savoir si Jessica Schield est partie le 8 octobre à bord du Britania devra réussir un jet de Baratin ou de Discussion ou encore de Chance pour que l'interlocuteur se laisse corrompre.

En cas de réussite, l'employé annoncera, après vérification, que *"Mme Schield avait effectivement une place réservée... mais elle ne s'est pas présentée au moment du départ."*

FINAL

Vous avez maintenant toutes les pièces nécessaires à l'aboutissement de l'enquête. Liberté vous est laissée pour organiser la vie au manoir durant le séjour des invités. Les seules preuves que les détectives pourront trouver sont la veste de Kupfergrum (dans la buanderie, parmi d'autres vêtement sales) et le tableau de Gentry.

Quelle que soit la façon dont les détectives obtiendront les différents indices disséminés dans ce module, la confrontation avec Schield devra se dérouler dans le bois, alors qu'ils cherchent l'emplacement indiqué sur le tableau. Une croix marquée sur un tronc, proche de l'endroit où a été abattu Procock, permet de retrouver cet emplacement.

Schield se présentera aux détectives, l'air étonné, et s'enquerra de la raison de leur présence dans sa propriété.

Si les détectives sont parvenus à confondre M. Schield et son majordome, ils se verront offrir 50 000 $ pour le prix de leur silence... (gageons que Jason Mellyson préférera très certainement envoyer l'assassin de son vieil ami derrière les barreaux).

S'ils refusent, Kupfergrum, caché à proximité, tentera de prendre un des membres de l'agence en otage, demandant le tableau en échange de sa liberté. Dès que le tableau sera restitué, Schield sortira un calibre 32 et tentera d'abattre tous ces témoins gênants.

NOTE : En cas d'impasse, n'hésitez pas à faire intervenir Parkinson qui, aidé par quelques hommes, emmènera tout ce beau monde au poste pour une explication. Le lieutenant pourra éventuellement prétendre qu'il avait résolu toute l'affaire et qu'il attendait simplement le moment propice pour agir. Dans ce cas, tout le mérite de l'enquête lui reviendra, au détriment des détectives. Dans le cas contraire, les membres de Nightmare auront la satisfaction d'avoir pu venger la mort de leur ami en envoyant Schield derrière les barreaux pour une longue retraite.

EPILOGUE

Les détectives seront convoqués quelques jours plus tard par Maître Algernon pour l'ouverture du testament de Gandalf Procock. Un jeune étudiant en histoire sera également présent. Il s'agit de Zachary Procock, neveu du défunt.

Une fois les présentations faites, le notaire découpera une enveloppe cachetée, puis après avoir rajusté ses lunettes, fera la lecture de la lettre suivante.

Boston, le 10 mai 1927

Au nom de Dieu, notre père du Ciel, qu'il soit porté à la connaissance de tous que tels sont le testament et les dernières volontés de Gandalf Procock, fils d'Edwin Procock, commerçant à Boston.

N'ayant pu avoir de descendance naturelle par les liens de mon propre sang, j'ai travaillé tout au long de ma vie et désire que le fruit de mon existence devienne propriété de l'agence Nightmare, dont le siège est à Boston. Les membres de cette agence bénéficieront ainsi de la "Cartouche d'Or" et de l'appartement y attenant, lorsque Dieu en sa très sainte grâce m'aura rappelé à lui.

Quand lecture sera faite de mes dernières volontés, mes amis auront été présentés à mon neveu à qui je désire confier mes biens personnels, ainsi que la gérance du magasin, lorsqu'il aura terminé ses études.

Je sais que mes amis prendront soin de lui, comme ils l'ont fait pour moi ces dernières années.

Puisse Dieu veiller sur nos destinées respectives et me permettre de vous revoir lorsque l'ultime échéance se présentera.

Gandalf Procock

21 octobre 1928

On était en octobre et ça sentait déjà le sapin. Nous assistions à l'enterrement de ce vieux tromblon de Gandalf Procock. Jason et Agatha avaient décidé de prendre en main toutes les modalités de la cérémonie.

Il faisait froid et la pluie tombait à seaux. Je pensais " enterrement pluvieux, enterrement heureux...". Tout le monde était habillé de noir, une couleur qui ne va pas à tous !

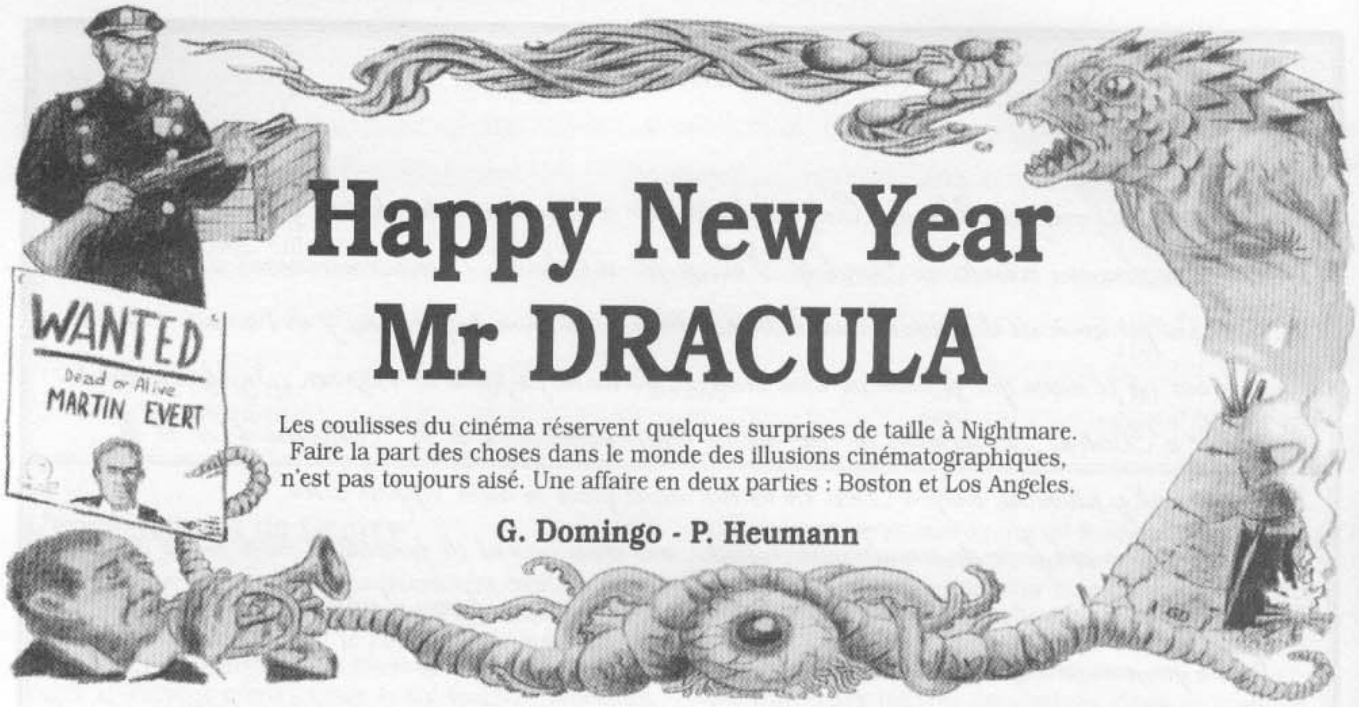
Les limousines lavées pour l'occasion, suivaient à la file le corbillard surchargé de couronnes mortuaires. A ce propos, je faillis m'étouffer en voyant la facture que me remit Agatha avant la cérémonie. L'affection rend aveugle ! Les voitures se garèrent le long du cimetière alors que le corbillard suivi du pasteur et de ses acolytes, s'engageait sur le chemin de gravier. Nous pénétrâmes à pied dans le *parc à os*. Agatha donnait le bras à Jason, Patrick s'était coupé les cheveux (signe de deuil chez les Indiens) et Harry était vêtu de noir jusqu'aux ongles (le cambouis, ça habille). Derrière eux, venaient Amard, Goodwin, Hammerton et Cromwell, le front bas, cérémonieux et solennels.

Salvatore me poussait avec difficulté, mes roues s'enfonçant dans le gravier trempé. De temps à autres, le petit Zachary Procock lui donnait un coup de main. Puisqu'il ne connaissait personne, le neveu était resté avec nous, et Salvatore l'avait pris d'amitié. Tous les trois, nous avions largement discuté de ce que l'on ferait de la Cartouche d'Or. De la cave, j'allais faire une chambre forte : boucher le soupirail, mettre une porte blindée et y entreposer les objets "encombrants" que nous possédions. Le petit Zach, quant à lui, désirait s'occuper du magasin, ses études ne l'intéressant plus.

Nous étions sous la pluie et le pasteur goupillonait à tort et à travers, comme pour nous apprendre le mouvement : de haut en bas et de gauche à droite. Je crois.

"... Ashes to Ashes... Dust to Dust..."

UNE HISTOIRE DE L'ONCLE CHUCK



Happy New Year Mr DRACULA

Les coulisses du cinéma réservent quelques surprises de taille à Nightmare. Faire la part des choses dans le monde des illusions cinématographiques, n'est pas toujours aisé. Une affaire en deux parties : Boston et Los Angeles.

G. Domingo - P. Heumann

"Je suis oiseau, voyez mes ailes. Je suis souris, vive les rats."

La Fontaine.

RENSEIGNEMENTS DESTINES AU GARDIEN

1927 - Une série de crimes abominables ternissent les lumières d'Hollywood. Après une rapide enquête, la police découvre que Philip Cukor, le talentueux interprète du comte Dracula, est Vampire à la scène comme à la ville. Condamné puis interné au General Lee Hospital, il profite de la naïveté du docteur Emil Gibbons pour monter une habile mise en scène et s'évader. Accueilli chez son hôte, il ne peut cacher bien longtemps des signes manifestes d'aliénation mentale. Lorsque son complice réalise l'erreur qu'il a commise, il est malheureusement déjà trop tard... Le jour où Anna Clark éconduisi ce jeune homme amoureux qu'était Philip Cukor, la belle actrice (actuellement en tournage sur le nouveau film de Janus Fox *La mort du Vampire*) ne se doutait pas des conséquences de son geste. Aujourd'hui, un Vampire assoiffé cherche sa proie...

RENSEIGNEMENTS DESTINES AUX INVESTIGATEURS

Boston, le 3 décembre 1928

Il est 9 heures lorsque le téléphone sonne à l'agence. A l'autre bout du fil, un certain Janus Fox. Il propose aux détectives un rendez-vous pour le lendemain à 10 heures, sur le quai n°3C du port de Boston. Afin d'être reconnu, il aura une canne noire à pommeau d'argent et portera un exemplaire du Globe sous le bras.

Le contrat

Le lendemain, Janus Fox est effectivement présent à 10 heures sur le quai n°3C. C'est un homme de petite taille, plutôt affable, mais qui, derrière le masque de la nonchalance, cache une angoisse profonde. Il semblera soucieux et regardera sans arrêt dans toutes les directions (il craint les journalistes). Il invitera les détectives à monter dans sa Packard pour faire un tour le long des quais. Tout en conduisant, il racontera brièvement l'intrigue de son nouveau film (voir *Le script*, p. 122) puis se garera le long d'un quai avant d'ajouter :

- Le tournage qui va débuter ici, à Boston, nécessite les conseils de spécialistes de l'investigation dans un grand centre urbain. J'espère que votre réputation n'est pas usurpée.

Les détectives auront tout le loisir de feuilleter le script en observant les premiers tours de manivelle. Ils apprendront également que toute la partie du film se déroulant en Transylvanie a déjà été tournée dans les studios Rock à Hollywood. Fox restera intraitable sur un point : les journaux ne devront en aucun cas apprendre la présence de l'agence sur les lieux du tournage. Il leur proposera 20 $ par jour et par détective pendant une quinzaine de jours.

Le premier jour de tournage à Boston ayant lieu dans une semaine, les membres de l'agence bénéficient ainsi d'un délai de réflexion. Chuck poussera ses collègues à accepter l'affaire. La publicité faite par la présence de l'agence Nightmare au générique est réellement inespérée. De plus, cette affaire leur permettra de côtoyer la belle Anna Clark, cette grande actrice dont la photo trône sur son bureau...

NOTE : C'est pendant le tournage de son précédent film *Le retour de Dracula* que Cukor et lui se sont disputés au sujet du script. Le jeune acteur exigeait que Fox tourne une scène le montrant buvant du sang frais, sans trucage. Fox n'acceptant pas les conditions, il semble que la dispute ait pris un caractère très violent. Cukor aurait même tenté de planter une paire de ciseaux dans le dos du réalisateur alors que celui-ci s'éloignait. Depuis, Fox n'entretient plus aucune relation avec cet acteur.

La dernière prestation de Philip Cukor

Janus Fox

FOR	12	DEX	13	INT	15
CON	12	APP	13	POU	10
TAI	8	SAN	50	EDU	13
PdV	10				

Compétences :
Discussion 50%; Ecouter 40%; Eloquence 60%; Mécanique 40%; Psychologie 65%; T.O.C. 80%.

Armes :
Canne 50% 1D6

LE TOURNAGE

11 décembre 1928

Tout un quai du port de Boston a été réquisitionné pour les besoins du tournage. De nombreux câbles électriques relient plusieurs projecteurs à un groupe électrogène qui, visiblement, manifeste des signes de faiblesse (Harry Steck, s'il est présent, ne manquera certainement pas d'apporter son soutien technique si l'occasion lui en est fournie). A une centaine de mètres du quai est amarrée une magnifique frégate hollandaise.

Les détectives seront rapidement présentés à l'équipe technique.

Bela Lugosi
Il joue Dracula. C'est un homme grand, frêle et cynique qui parle anglais avec un fort accent slave. La réussite d'un jet en Linguistique permettra de deviner qu'il est d'origine roumaine.

Anna Clark
Elle incarne Wanda, la fille du docteur Seward. C'est une jeune femme ravissante qui manifeste un goût prononcé pour le luxe et l'argent.

Elle a, jadis, été la maîtresse de Philip Cukor mais l'a par la suite éconduit sans ménagement. Elle est au cœur même du mystère mais ne s'en doute pas.

Frank Mason
Il interprète le rôle du docteur Benjamin Seward, le père de Wanda. Agé d'une quarantaine d'années, c'est le type même du parfait rigolard. Il adore en effet faire et raconter des blagues. Parfois cru dans ses "bons mots", il jubile à l'idée de mener les gens en bateau.

Mickey Soft
Il tient le rôle de l'écrivain Jonathan Barker. C'est un jeune homme sportif. Son visage est constamment illuminé par un sourire carnassier.

Doug Malone
Il interprète Aber Van Helsing, l'occultiste. Petit quinquagénaire trapu, c'est un ancien comédien de théâtre. Il est aujourd'hui très fier de faire du cinéma et croit fermement en l'avenir du septième art.

Anatol Mendès et Rudolf Vincenti
De ces deux cameramen, Vincenti est le seul à avoir connu Philip Cukor. Il a assisté à la violente dispute entre Fox et Philip Cukor :
- Vous savez ?... le Vampire d'Hollywood !...

Gordon Mathew
Ce spécialiste des effets spéciaux espère qu'un jour les films seront colorés (pour le "rendu" de l'hémoglobine).

Thimothy Grabe
Le cascadeur qui double tous les acteurs.

Velma Grodt
Maquilleuse personnelle d'Anna Clark, elle l'accompagne sur tous ses lieux de tournage.

Sam Travers
Recruté à Boston, ce machiniste remplace Irvin Weber, celui qui a disparu depuis plus d'une semaine.

Le script (résumé)

Un anthropologue (le docteur Seward) découvre un tombeau en pierre dans une crypte dont l'entrée a été obstruée par un éboulement.
Il présume qu'il s'agit de la dernière demeure du comte Dracula, aussi décide-t-il de ramener sa macabre découverte à Boston.
Le voilier qui arrive aux Etats-Unis quelques temps plus tard, n'est plus qu'une épave flottante où gisent plusieurs cadavres atrocement mutilés.
Le professeur est, quant à lui, porté disparu. Le cercueil, est entreposé dans une pièce du musée de la ville. Le lendemain, on découvre le veilleur de nuit égorgé. La fille de l'anthropologue (Wanda Seward), son ami écrivain (Jonathan Barker) et un occultiste de renom (Aber Van Helsing) décident de mener l'enquête. Au prix de bien des péripéties où les cadavres ne manquent pas, le trio découvre le repaire du Vampire. Van Helsing décide alors de le combattre seul.
Au bout d'un certain temps, ne le voyant pas revenir, ses deux compagnons mettent le feu à la maison, laissant les spectateurs dans le doute quant à la mort de Dracula et au destin du célèbre chasseur de Vampires...

Le voilier arrive dans le port de Boston. Un gros câble relie le bateau à une énorme poulie entraînée par un moteur de camion (le principe ne devrait pas manquer d'intéresser Steck). Une brume naturelle maquille le trucage. Wanda Seward et Jonathan Barker, qui se tiennent côte à côte sur le quai, sont filmés "plein champ".

Soudain le câble émet un crissement suivi immédiatement d'un claquement métallique sec. Fouettant l'air, il manquera de peu Anna Clark et Mickey Soft.

Un examen attentif du câble (jet de T.O.C. réussi) permettra de découvrir une encoche bien propre, d'à peu près un centimètre de profondeur. Il a bel et bien été scié...

La réussite d'un jet de Psychologie sur Fox indiquera qu'il est profondément choqué par ce qui vient de se passer. Il finira par expliquer qu'en venant à Boston, il désirait non seulement filmer le port mais surtout contacter discrètement l'agence Nightmare. Il ajoutera que depuis le début du tournage de *La mort du Vampire* à Hollywood, de curieux événements se sont produits : son script lui a été dérobé, un projecteur a manqué de peu Bela Lugosi et un machiniste du nom d'Irvin Weber a disparu sans laisser de trace (aurait-il été témoin de quelque chose ?). Préférant avoir affaire à la célèbre agence plutôt qu'à la police (souhaitons-lui qu'il ait fait le bon choix !), il proposera 50 $ par détective et par jour si Nightmare accepte de tenter de lever la malédiction qui plane sur son film...

12 décembre 1928

Faits Divers du Boston Globe

LE CADAVRE D'UNE PROSTITUEE DECOUVERT SUR LE PORT

Une découverte macabre a été faite hier matin par un matelot grec alors qu'il s'embarquait sur son cargo. Le cadavre d'une prostituée (Georgina Pelvis) a été découvert coincé entre deux caisses.
N'ayant pour seul indice que d'étranges marques sur la gorge de la victime, la police a demandé à ce qu'une autopsie soit pratiquée.

Si les détectives décident de se rendre à la morgue, il leur faudra réussir un jet de Discussion ou corrompre l'employé (5 $) pour voir le corps. Le *coroner* n'a pas encore pratiqué l'autopsie mais on pourra s'apercevoir de la ressemblance frappante entre la victime et Anna Clark.

L'après midi, on tourne la scène de l'arrivée du cercueil du Vampire au musée. Fox attendra la nuit pour filmer la sortie de Dracula et le meurtre du gardien de musée.

Le soir même, Anna Clark s'inquiétera de la disparition de sa maquilleuse, Velma Grodt.

13 décembre 1928

Tandis que l'occultiste se penche sur un vieux grimoire traitant des Vampires, l'écrivain et la fille du docteur Seward enquêtent au musée...

Fox souhaitera l'assistance d'un membre de l'agence pour les méthodes d'investigation à employer. Il insistera pour que Patrick de St Yves conseille l'acteur Doug Malone.

Faits Divers du Boston Globe

Cette nuit, un clochard notoire, Tim Grandison, est entré en titubant dans les locaux du commissariat central, clamant haut et fort qu'il avait aperçu un Vampire aux abords du port. L'homme se repose maintenant au calme dans une cellule.

Au cas où les détectives décideraient de se rendre au commissariat, ils tomberont sur Parkinson (toujours aussi désagréable) qui leur apprendra que Grandison a été relâché ce matin et qu'il n'a pas de domicile fixe.
- *Comme c'est dommage*, trouvera-t-il bon d'ajouter.

14 et 15 décembre 1928

Pour les acteurs et les techniciens, ce sont deux jours de repos. Si les détectives veulent connaître les conclusions de l'autopsie de la prostituée, le coroner leur apprendra (un jet de Discussion réussi) que le corps ne porte aucune trace de coups.

Il a cependant noté deux incisions au bas du cou (au niveau de la jugulaire) et, plus surprenant encore, que la victime a été complètement vidée de son sang.

Si les détectives décident d'orienter leurs recherches vers l'entourage du film, un détour aux archives du Boston Globe leur permettra d'en savoir un peu plus...

Les archives du Boston Globe

Spectacles du Boston Globe, 19 décembre 1925

Un nouveau talent émerge de la faune hollywoodienne. Il s'agit de Philip Cukor, révélé récemment par le dernier film de Janus Fox *A la recherche de Dracula*. La critique, déjà unanime, lui promet une carrière particulièrement brillante.

Faits Divers du Boston Globe, 2 janvier 1928

LE VAMPIRE D'HOLLYWOOD SE DONNE LA MORT

Ce matin, le docteur Gibbons, un ami de la famille du défunt, a retrouvé Philip Cukor pendu dans sa cellule du General Lee Hospital, Los Angeles.

16 décembre 1928

Janus Fox tourne quelques scènes d'angoisse à l'intérieur du musée. A l'arrivée d'Anna Clark sur le plateau, tout le monde remarque son teint blafard et fatigué. Pendant la scène où elle explique à Jonathan Barker l'étrangeté de la disparition de son père, elle s'évanouit...

- Mais... bon sang... Coupez !

C'est la panique sur le plateau; tout le monde accourt et Anna Clark est amenée dans sa loge.

A son réveil, elle explique que la tension nerveuse du tournage l'empêche de bien dormir. Ses nuits sont peuplées de cauchemars dont elle ne se souvient pas. Plongée en état d'hypnose (un jet de Psychanalyse réussi), elle parvient à se remémorer certains détails : la présence d'un homme vêtu de rouge et de noir, au teint cadavérique, pour lequel elle éprouve une attirance malsaine.

De toute évidence, Anna Clark est victime de surmenage et ses nerfs sont en train de lui jouer des tours. Cependant, la réussite d'un T.O.C. permettra de déceler une marque rouge à la base de son cou. Elle est conduite à la clinique St James dans l'après-midi.

17 décembre 1928

Journée de repos pour les acteurs qui resteront à l'hôtel Copley Plaza, 138 St James Avenue. Les techniciens prépareront le matériel pour les scènes du lendemain.

Janus Fox ne sera ni dans sa chambre ni sur les lieux du tournage. Il a été appelé par le ltn. Parkinson au petit matin. La police a retrouvé le corps exsangue de Velma Grodt flottant dans le port.

Il va sans dire que Parkinson est fou de rage. Face à l'accumulation de cadavres depuis l'arrivée de l'équipe de J. Fox "*... et des membres de cette maudite agence !*", il priera le réalisateur de bien vouloir plier armes et bagages afin que la police puisse travailler en toute sérénité...

Faits Divers du Boston Globe

COUVRE-FEU SUR LE PORT ?

Suite aux étranges événements se déroulant dans les environs du port, le ltn. Parkinson demande à chacun d'éviter de sortir seul après la tombée de la nuit. Nous vous informons qu'hier encore deux dockers ont disparu sans laisser de trace.

18 décembre 1928

En raison de l'état de santé de la jeune actrice Anna Clark, le tournage du film est retardé de quelques jours. Janus Fox, qui pour l'instant ronge son frein, compte faire des auditions si son état empire.

A la clinique St James, Anna Clark est dans un état jugé stationnaire. Elle ne peut quitter le lit, a le teint très pâle, les yeux cernés et parle avec difficulté.

NOTE : Philip Cukor, dont nous n'avons pas reparlé jusqu'à présent, se trouve évidemment à Boston et compte bien vampiriser définitivement la belle Anna Clark.

Tous les soirs depuis le début du tournage, il boit un peu du sang de son ex-maîtresse. A raison de 1 point de CON absorbé chaque soir, Anna Clark sera définitivement vampirisée en 10 jours. Si, d'une façon ou d'une autre, les détectives empêchent Cukor de rendre visite à Anna Clark, celui-ci s'attaquera à une autre personne de la clinique.

Cukor restera imprenable jusqu'à la scène finale. En cas de poursuite, les détectives ne verront qu'une silhouette qui, bénéficiant d'une chance inouïe, leur échappera.

Pendant ce temps, le producteur du film (Sir Walter Murray) suit le cours des événements grâce à la presse et aux appels téléphoniques de Janus Fox. Toutefois, devant la tournure que prend le tournage, il conviera toute l'équipe à venir se reposer dans sa superbe demeure de Beverly Hills.

Les détectives seront également invités et n'auront guère de raisons de décliner cette offre puisque tout sera aux frais du généreux producteur.

21 décembre 1928

En début d'après-midi, toute l'équipe du film, les détectives (Chuck restera à Boston) et le matériel seront à bord du New York Central Special, un train qui leur permettra d'effectuer la liaison Boston-Los Angeles (4 200 miles) en 90 heures dans un confort luxueux : wagon-restaurant, fumoir, bibliothèque, salle de jeux, et couchettes première classe pour les acteurs et les détectives.

LE FLIP DE BEVERLY HILLS

25 décembre 1928, Union Station

"(...) Je suis sorti du long tunnel de marbre pour pénétrer dans Union Station, la gare de Los Angeles. Vaste temple érigé à une époque où ses plafonds élevés, ses colonnes de marbre, ses fenêtres voûtées et ses sols de marbre lisse avaient résonné du départ et de l'arrivée des stars du grand écran, pendant les années glorieuses qu'avaient partagées le train et le cinéma."

L'EGORGEUR, M. Collins

A leur descente du train, Janus Fox, l'équipe de tournage et les détectives seront accueillis par Sir Murray en personne. Celui-ci invitera le réalisateur et les détectives à monter dans sa superbe Cadillac. Le reste de l'équipe s'engouffrera dans les taxis affrétés pour l'occasion. Tout en roulant vers sa villa, il détaillera le paysage avec beaucoup d'humour et de désinvolture :

- Madame, messieurs, vous voyez défiler devant vous, le plus incroyable étalage d'argent. Il a toujours été question d'argent à L.A. dans le sens où cette ville attire ceux qui en ont déjà, ou ceux qui veulent en gagner, comme moi et bien d'autres. Je me souviens d'un temps où Beverly Hills avait l'air d'un lotissement abandonné. C'était il y a une bonne vingtaine d'années. Des trottoirs apparaissaient pour s'évanouir en plein champ et des lampadaires avec des globes blancs ornaient les rues désertes; la plupart des globes manquaient : ils avaient été canardés par de joyeux fêtards revenant d'une auberge de campagne.

Aujourd'hui regardez !

D'imposantes et énormes bâtisses trônent sur des terrains qui pourraient à peine accueillir de petits pavillons. Des maisons de plusieurs millions de dollars, construites sur des terrains de 500 m2 se retrouvent à un mètre cinquante de la résidence voisine.

Dans toutes les allées, il y a des limousines, Cadillac, Packard, Rolls-Royce, comme si chaque adolescent recevait une Düsenberg sitôt atteint l'âge du permis de conduire. Sans oublier non plus, l'inévitable piscine, les domestiques tout de blanc vêtus et le jardinier mexicain qui balaie les feuilles de palmier. Ici, l'air sent la cupidité. Un vrai pays de Vampires, je vous le dis... J'aime bien ce pays !

Sir Walter Murray : 69 ans

Sir Murray est un homme d'une soixantaine d'années. Habillé de manière sobre, il est en permanence coiffé d'un chapeau mou à large bord. La partie supérieure de son visage est cachée par de grosses lunettes à montures d'écaille et à verres fumés. Un T.O.C. réussi permettra de remarquer qu'il porte une prothèse dentaire.

Malgré son âge et son immense fortune investie principalement dans l'acier, le marbre et la cire (dont il est le premier fournisseur du Vatican) Sir W. Murray est resté un enfant. L'affection qu'il porte à son héros transylvanien, le comte Dracula, le conduit à faire d'innombrables blagues d'un goût douteux (surtout dans les circonstances actuelles) : bruits inquiétants, cris de femmes hurlant de terreur et d'agonie, râles et soupirs de toutes sortes, laisser tomber son dentier dans son assiette et s'excuser en relevant la tête de sorte que ses hôtes s'aperçoivent qu'il ne lui reste plus qu'une canine de chaque côté de la mâchoire, lancer des boules puantes (odeurs de putréfaction), mélanger une poudre âcre (plâtre, lessive, etc...) aux aliments de ses convives, ou encore, déguisé en Dracula, hanter les couloirs de sa villa grâce aux nombreux passages secrets qu'il y a fait installer...

Parmi ses projets de production cinématographique, se trouve une version musicale des films d'épouvante. Il compte l'intituler *Jazzy Horror Picture Show*.

FOR	12	DEX	10	INT	15
CON	8	APP	8	POU	10
TAI	12	SAN	50	EDU	16
PdV	10				

Compétences :
Baratin 80%; Camouflage 60%; Comptabilité 80%; Discussion 60%; Eloquence 60%; Histoire du Cinéma 80%; Marchandage 75%; Psychologie 40%; T.O.C. 40%.

Le cortège de voitures arrivera aux portes de la propriété de Sir Murray après une bonne demi-heure de route. La grande grille de fer forgé qui clôt le parc s'ouvre à l'aide d'un système électrique dissimulé dans le mur de droite. Le mur d'enceinte est fait de briques rouges et s'élève à une hauteur de trois mètres. Une allée de gravillons roses mène *à l'immense* cour frontale ornée de plantes grasses, au pied de la somptueuse villa de Sir Murray "*... une des plus humbles du coin*", comme le souligne en souriant son propriétaire.

Il est vrai qu'elle ne possède qu'un étage...

Près de l'entrée, se tiennent les domestiques :

Pierre Berger : 42 ans

Majordome bossu et au nez crochu, son physique est à l'opposé de son esprit et de sa gentillesse. C'est un excellent comédien.

FOR	13	DEX	13	INT	15
CON	11	APP	8	POU	13
TAI	11	SAN	65	EDU	12
PdV	11				

Compétences :
Conduire Automobile 60%; Discussion 40%; Electricité 30%; Mécanique 70%; T.O.C. 50%.

Martha Berger : 44 ans

Cuisinière et femme de ménage, Martha est muette mais pas sourde. Seuls son mari et Sir Murray comprennent ce qu'elle dit avec les mains.

FOR	9	DEX	14	INT	13
CON	10	APP	10	POU	10
TAI	10	SAN	50	EDU	15
PdV	10				

Compétences :
Cuisine 80%; Jardinage 70%; Parler avec les mains 70%; Repassage 85%; T.O.C. 50%.

Il n'y a pas grand chose à tirer de ce couple, complice de longue date de Sir Murray.

Voilà donc un hôte bien sympathique, mais qui risque, dans un premier temps, de mettre à mal la perspicacité de nos détectives en semant la pagaille dans leur enquête. Comment résister lorsqu'on est un gosse de près de soixante dix ans avec le pouvoir de réaliser ses fantasmes les plus extravagants ?

Cependant, lorsqu'il aura compris la gravité de la situation, il mettra à la disposition des détectives sa grande connaissance du vampirisme et des moyens efficaces de le combattre. Son aide sera alors des plus précieuses. Il pourra éventuellement se rappeler de l'existence du coffret qui se trouve au grenier.

LA VILLA DE SIR MURRAY

Rez-de-chaussée

Après avoir gravi cinq marches de pierre et passé les colonnades de la terrasse, on pénètre dans le hall.

Le hall

Au milieu de ce hall richement décoré, une banquette de cuir fin dissimule un bassin entouré de plantes vertes. De chaque côté de la porte d'entrée se trouvent deux petits meubles français. La réussite d'un jet sous Histoire révélera qu'ils datent de la Restauration. Le sol est en marbre rose, recouvert partiellement par un large tapis oriental.

Une armure du XVI[e] siècle garde chaque escalier menant au petit balcon. Dans le mur Nord, une porte donne accès à une petite pièce qui tient lieu habituellement de vestiaire.

Cachée dans les plantes vertes qui entourent le bassin, une trappe conduit directement dans un des tonneaux de la cave à vin.

La salle à manger

Ses murs supportent des tableaux représentant des scènes champêtres. Une grande table où peuvent se tenir une bonne vingtaine de personnes et des meubles de style rustique sont rehaussés par un magnifique parquet ciré.

Le salon

Deux banquettes de cuir sauvage dont l'une fait le coin Sud Est du salon, un fauteuil, une table basse, trois chaises et une table, le tout dans le plus pur style Nouvelle Angleterre.

Les chambres des domestiques

Elles ne contiennent aucune information en rapport avec l'enquête.

La cuisine

Au fond de la cuisine se trouve un débarras qui permet d'accéder à la cave. Un escalier à angle droit d'une quinzaine de marches y conduit.

La salle de projection

Elle comporte une dizaine de sièges assez usagés, un projecteur toujours prêt à fonctionner et un écran. Une grande armoire contient une trentaine de films muets; pour la plupart des films de Vampires :

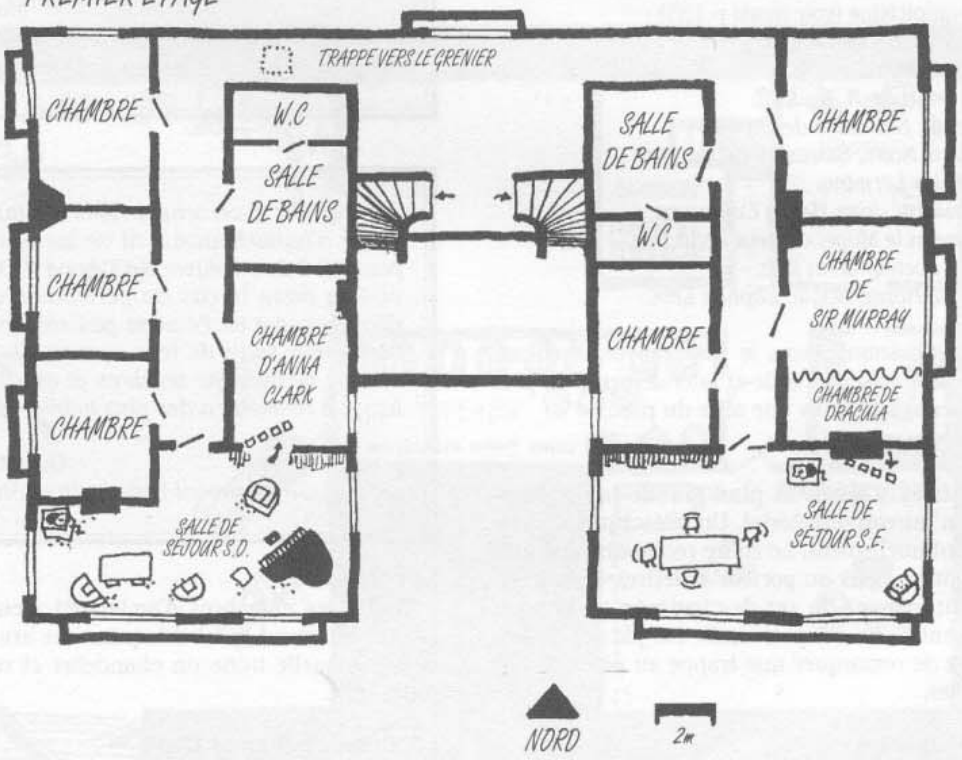
Vampire of the Coast, 1909.
The Vampire Trail, 1910.
Vampyrirn, 1912.
Vamp di Gelosia, 1912.
The Vampire, 1912.
Danse Vampiresque, 1912.
In the grips of the Vampire, 1913.
Vampire of the Night, 1914.
The Vampire's Trail, 1914.
Saved from the Vampire, 1914.
Mr. Vampire, 1916.
The Beloved Vampire, 1917.
The Vampire, 1920.
Nosferatu, 1921.
Nosferatu oder eine Symphonie des Grauens, 1922.
London after Midnight, 1927.
The Vampire, 1928.

LA VILLA DE SIR MURRAY

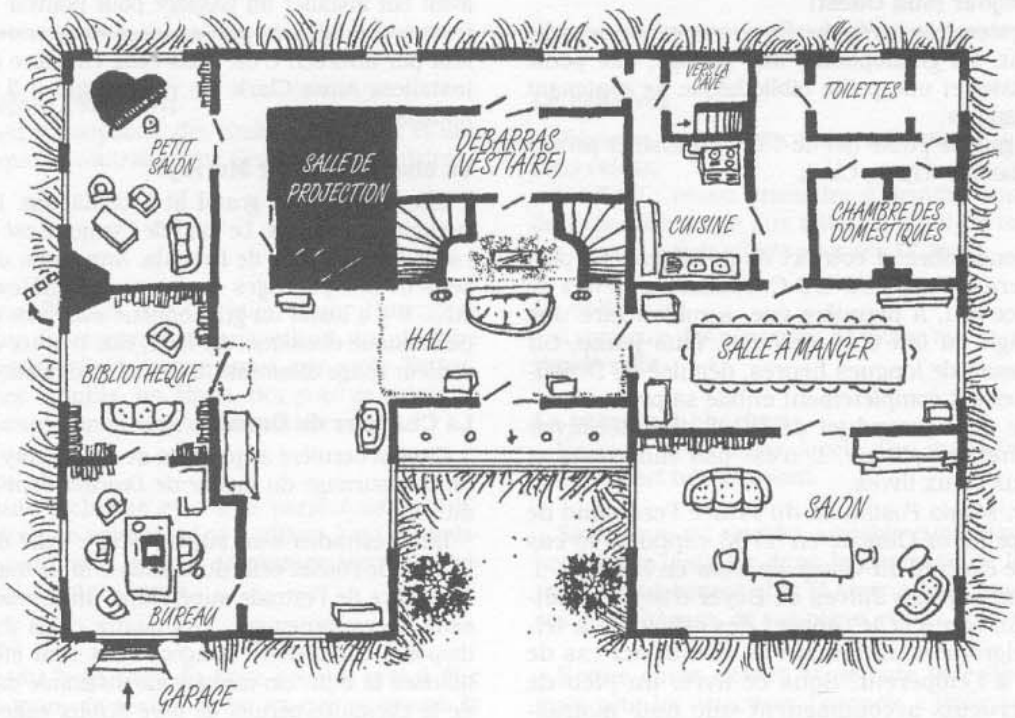
(1ère partie)

PORTE
FENETRE
BALCON
ESCALIER (LA FLECHE INDIQUE LA DESCENTE)

PREMIER ETAGE



REZ-DE-CHAUSSEE



Le petit salon

Il accueillera les amateurs de cigares autour d'un piano droit provenant d'une salle de cinéma. On raconte que Scott Joplin a joué sur ce piano. Au mur, sont encadrées de nombreuses photos de films. L'une d'elles, tirée du Retour de Dracula est dédicacée par Philip Cukor.

La bibliothèque

Consacrée principalement aux contes et légendes, la bibliothèque rivalise dans ce domaine avec les plus grandes bibliothèques privées. Elle recèle une multitude d'ouvrages concernant le vampirisme (voir aussi p.135) :
La fiancée de Corinthe, Gœthe.
Dracula, Bram Stoker.
Les archives de Dracula, R. Rudorff.
Le temple de Satan, Stanislas de Guaïta.
La Clef de la Magie Noire, Stanislas de Guaïta.
L'Elixir de Vie, Jules Lermina.
Hermippus Redividus, Jean Henry Cohausen.
Le Livre d'Abramelin le Mage, docteur John Dee.
La Magie Sacrée, docteur John Dee.
Dogme et Rituel de Haute Magie, Eliphas Lévi.
etc...

Un mécanisme dissimulé dans le manteau de la cheminée, permet de faire basculer celle-ci latéralement. Ce passage conduit directement dans une allée du parc.

Le bureau

Sir Walter Murray y passe la plus grande partie de la journée. C'est un bureau directorial. Un téléscripteur y crépite presque continuellement. Le coffre recèle une véritable fortune en liquidités, bons au porteur et lettres de change. Les escaliers qui mènent du rez-de-chaussée au premier étage, aboutissent dans un petit hall. Un jet de T.O.C. réussi permettra de remarquer une trappe au plafond. Elle conduit au grenier.

Premier étage

La salle de séjour (Sud Ouest)

C'est une pièce très agréable. On y trouve un superbe piano à queue, un gramophone, une horloge, une petite table en merisier et une petite bibliothèque ne contenant que des biographies.

Le mur de gauche pivote (jet de T.O.C. réussi) et permet l'accès à la chambre d'Anna Clark.

Le grenier

Il est très encombré et couvert de poussière. La progression y sera difficile. Un T.O.C. réussi permettra de reconnaître ce qui, à première vue, semblait être une caisse. Il s'agit en fait d'un cercueil. Plus jeune, Sir Murray y passait de longues heures, déguisé en Dracula et a maintenant complètement oublié sa présence.

La réussite d'un second jet de T.O.C. fera découvrir un petit coffret métallique. Il n'est pas cadenassé et renferme deux vieux livres.

Le premier, *Magia Posthuma* du Prince Ferdinand de Schertz, imprimé à Olmütz en 1706 rapporte le cas d'un Vampire exécuté au village de Blow en Bohême.

Le deuxième, *Lettres Juives* de Boyer d'Argens (édition de 1736), contient le rapport des officiers du tribunal de Belgrade mentionnant de nombreux cas de vampirisme à l'empereur. Sous ce livre, un pieu de bois et un crucifix accompagnent une note manuscrite.

> *"(...) On le livra au bourreau qui le mit sur une charrette pour le transporter hors du village et l'y brûler. Ce cadavre hurlait comme un furieux et remuait les pieds et les mains comme un vivant. Lorsqu'on le perça de nouveau avec des pieux, il jeta de très grands cris et rendit du sang très vermeil et en grande quantité. Enfin, on le brûla et cette exécution mit fin aux apparitions et aux infestations de ce spectre."*
>
> *Magia Posthuma*
> *Prince Ferdinand de Schertz*
> *(Olmütz-1706)*

> *"J'affirme la véracité de tous ces faits. Il ne saurait s'agir d'hallucinations, ni de mensonges, mais ceci pourrait-il être l'œuvre du Démon ? Ou bien, se trouve-t-on dans le cas de personnes qui semblaient décédées, qui ne l'étaient pas réellement et qui parvenaient à sortir de leur cercueil. Qui sait ? De tout cela, je ne vois que ténèbres et que difficultés que je laisse à résoudre à des plus habiles que moi."*
>
> *Dom Augustin Calmet*
> *savant bénédictin et Abbé de Senones.*

Les chambres

Toutes les chambres d'amis sont meublées de la même façon : un grand lit à baldaquin, une armoire, une commode sur laquelle trône un chandelier et un grand coffre au pied du lit.

La chambre d'Anna Clark

C'est la chambre de l'ex-épouse de Sir Murray. Celui-ci avait fait installer un passage pour pouvoir faire peur à sa femme qui, fatiguée par les idées saugrenues de son mari, finit par divorcer. C'est dans cette chambre que Sir Murray installera Anna Clark. Le rire ne guérit-il pas toutes les maladies ?

La chambre de Sir Murray

Elle contient un grand lit à baldaquin. Le mobilier est rustique et coûteux. Le fond de l'armoire est escamotable. Il cache une panoplie de Dracula. Aux murs, des toiles représentent des paysages orageux, des châteaux ténébreux, etc... Il y a aussi un gramophone avec une pile de disques de musique classique. Au fond, une tenture d'épais tissu de couleur rouge dissimule la Chambre de Dracula.

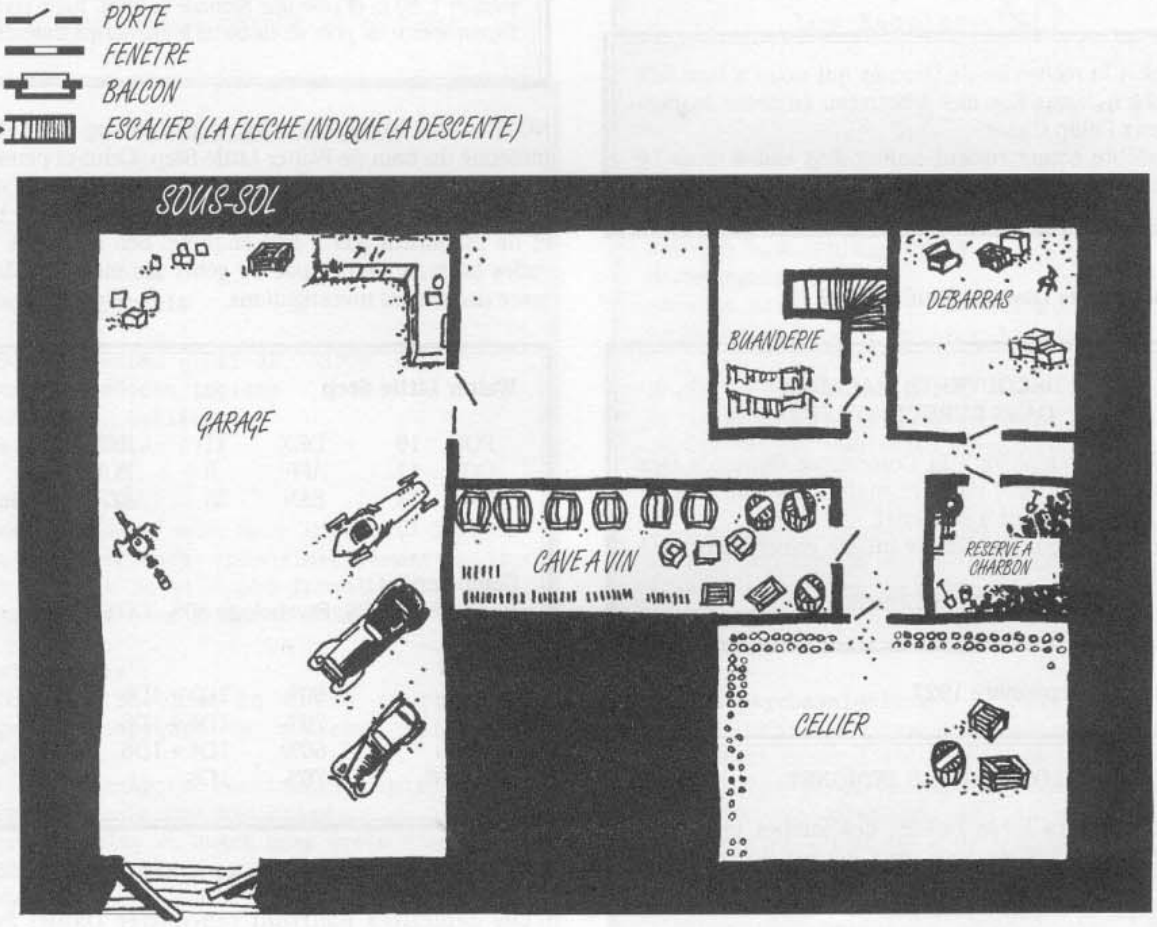
La Chambre de Dracula

C'est la dernière acquisition de Sir Murray, récupérée à la fin du tournage du *Retour de Dracula* dont il a été le producteur.

Deux estrades sont superposées : celle du dessous fait 2,50 m de côté et celle du dessus 2 m, le tout peint en noir. Au centre de l'estrade supérieure, un cercueil de bois brut sans aucun ornement. Aux quatre coins du cercueil sont disposés d'immenses bougeoirs. Ils sont éteints le jour et allumés la nuit. Un mécanisme dissimulé dans le manteau de la cheminée permet de faire pivoter celle-ci et d'accéder ainsi à la salle de séjour Sud Est.

LA VILLA DE SIR MURRAY

(2ème partie)



La salle de séjour (Sud Est)

On y trouve un gramophone, des chaises, une table et une petite bibliothèque ne contenant que des romans populaires.

Sous-sol

Le garage

Il contient une Bugatti, une Chrysler et une Düsenberg dont le contenu du réservoir ne permettrait pas de faire plus de 500 mètres. On y trouve aussi une moto Norton, quelques caisses à outils, un établi, des pots de peinture, d'huile et d'essence. Sinon, rien de bien intéressant.

La cave à vin

Elle est d'une richesse et d'une variété extraordinaire. On voit tout de suite que l'on a affaire à un connaisseur. Le tonneau du fond servant de passage secret est évidemment le seul à sonner creux.

La buanderie

On y trouve du linge sale, du linge propre, prêt à être repassé ou en train de sécher. C'est ici que se trouve la chaudière, fort bien entretenue.

Le débarras

Plusieurs cartons et caisses contiennent un tas d'objets sans valeur.

Un T.O.C. réussi permettra d'identifier une vieille tenue de Dracula mangée aux mites. Il s'agit de la panoplie que Sir Murray s'était offerte pour ses 17 ans.

Le cellier

Il renferme des conserves de toutes sortes, ainsi que de la viande salée.

La réserve à charbon

Un seau, deux pelles, à côté d'un grand tas de charbon. L'endroit est très salissant.

Sir Murray est un hôte agréable et généreux. Ses invités pourront s'installer dans la chambre de leur choix. Ils pourront également aller et venir à leur guise, se servir de ses bibliothèques, de son piano, etc...

Bonne chère, loisirs et détente leur seront proposés mais pour les détectives, l'enquête à Hollywood commence ici !

LA CITE DES ANGES

Les archives du Hollywood Chronicle

Rubrique *Divertissements*, 20 juillet 1926

Après *A la recherche de Dracula* qui nous a tous fait trembler, Janus Fox met à nouveau en scène le merveilleux Philip Cukor.
Le célèbre comte revient hanter nos salles dans *Le retour de Dracula*.

Rubrique *Faits Divers*, 10 juillet 1927

DECOUVERTE MACABRE DANS BURBON STREET

Mr Jansen, employé à la Compagnie Générale Des Eaux a été retrouvé mort, ce matin. Les rumeurs les plus folles circulent à son sujet.
Il semblerait que le cadavre ait été entièrement vidé de son sang.
Bien sûr, la police dément formellement.

La *Une* du 4 septembre 1927

LOS ANGELES INDIGNEE

Deux semaines après l'affaire des tombes profanées du cimetière Sud, ce sont deux tombes du cimetière de Blackstone qui ont été visitées cette nuit même. L'enquête de la police piétine...

La *Une* du 20 décembre 1927

LE VAMPIRE D'HOLLYWOOD ARRETE

Accusé de vampirisme et de nécrophilie, le célèbre acteur Philip Cukor a été interné au General Lee Hospital ce matin. Il serait en effet responsable de la série de crimes abominables qui a touché Los Angeles ces derniers mois.

Rubrique *Nécrologie*, 19 janvier 1928

L'U.C.L.A. s'associe à Miss Nathania Gibbons pour nous signaler le décès du docteur Emil Gibbons, survenu ce 8 janvier 1928. L'U.C.L.A. vient de perdre l'un de ses meilleurs enseignants et Miss Gibbons un frère si cher. Dieu a rappelé à lui ce pharmacologiste qui avait consacré sa vie à sauver celle des autres. Une messe a été célébrée en sa mémoire à l'église Santa Anna le 13 janvier 1928 à 11 heures.

Rubrique *Faits Divers*, 3 décembre 1928

Mrs Irma Weber recherche son mari Irvin, machiniste aux studios Rock, qui a disparu depuis trois jours. Agé de 49 ans, il a les cheveux bruns, les tempes grisonnantes et les yeux noirs. Il mesure 1, 80 m et pèse une centaine de kilos. Toute personne l'ayant aperçu est priée de contacter le journal qui transmettra.

NOTE : Mrs Weber a engagé un détective privé d'origine indienne du nom de Walter Little Step. Celui-ci pense que le disparu s'est éclipsé alors qu'il était impliqué dans un trafic dont la nature demeure inconnue. Il est payé 5 $ par jour et ne renoncera pas à son enquête. Ses manières un peu rudes ne manqueront pas de gêner les membres de Nightmare dans leurs investigations.

Walter Little Step

FOR	16	DEX	11	INT	11
CON	12	APP	9	POU	11
TAI	18	SAN	55	EDU	8
PdV	15				

Compétences :
Bibliothèque 40%; Psychologie 30%; T.O.C. 70%.

Armes :

Poings	60%	1D3 + 1D6
Tête	70%	1D4 + 1D6
Couteau	60%	1D4 + 1D6
Cal. 7. 65	70%	1D8

Los Angeles Police Dpt

Les détectives pourront rencontrer Daniel Perkins, l'auteur du rapport sur le décès du docteur Gibbons. Il n'a cependant rien à ajouter à ce qu'il a déjà mentionné dans son rapport.

COMMISSARIAT CENTRAL DE LOS ANGELES, CAL.
RAPPORT DE POLICE

Bureau de police **Date :** 8 janvier 1928
Officier au rapport : Sgt. D.PERKINS

J'ai reçu un appel téléphonique de la sœur du docteur Gibbons me signalant que son frère venait de faire une chute d'une dizaine de mètres. Il était précisément 1h15. Je me suis rapidement rendu sur place, accompagné de deux agents et d'une ambulance. Nous avons pu vérifier les dires de Mrs Gibbons qui a ajouté qu'elle avait été réveillée par un cri déchirant. Le docteur Gibbons gisait au pied de son immeuble. Il était visiblement tombé de son balcon situé trois étages plus haut. Nous n'avons toujours pas déterminé pourquoi la victime se trouvait sur son balcon à une heure aussi avancée de la nuit. Aucune trace d'effraction n'a été relevée et la façade de l'immeuble est visiblement impossible à escalader. L'inspection de l'immeuble et des alentours n'a rien apporté de plus.

D. Perkins

Les investigateurs pourront également interroger le coroner Joe Higgins.

C'est un homme d'âge mûr qui connaît bien son métier. Il leur montrera volontiers son rapport sur le décès de Gibbons si les détectives font mention de Sir Walter Murray. Il faut bien que les relations servent à quelque chose...

COMMISSARIAT CENTRAL

DE LOS ANGELES, CAL.

RAPPORT D'AUTOPSIE

Rapport officiel - Réf BK. 13906
Bureau du médecin légiste
Los Angeles, Californie
Date : 8 Janvier 1928

Identification :
Examen pratiqué sur Emil Gibbons, dont la mort est survenue approximativement à 1h, ce matin. Le sujet a été formellement identifié par sa sœur Nathania Gibbons.

Constatations :
- Double fracture du crâne (rocher et tempe) accompagnée de nombreux vaisseaux éclatés.
- Trois vertèbres cervicales déplacées et endommagées. Le cou est brisé.
- Epaule droite et avant bras droit fracturés.
- Nombreux organes internes endommagés, notamment le foie et la rate.

Cause de la mort :
Le rictus de la victime tendrait à montrer qu'elle a énormément souffert. C'est donc très certainement un malaise cardiaque qui a provoqué une chute mortelle.

Docteur J. Higgins

Le General Lee Hospital

Les détectives pourront rencontrer l'ancien médecin traitant de Philip Cukor : le docteur James Legs. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, plutôt emporté dans sa diction. C'est aussi une vieille connaissance du docteur Gibbons; tous deux ont étudié à U.C.L.A.

Il était présent lorsque le docteur Gibbons a constaté la mort de Cukor. Il relatera les faits avec la plus grande précision, faisant preuve d'une mémoire implacable.

Un jet de Discussion ou d'Eloquence réussi permettra de consulter le dossier psychiatrique de Cukor.

GENERAL LEE HOSPITAL

Beach Avenue

Los Angeles, CAL.

CONFIDENTIEL

Dossier n° P76. 3

Département Psychiatrie

Patient : M. Philip CUKOR
Antécédents : NEANT
Dossier ouvert le : 20 Décembre 1927
Médecin traitant : Docteur J. Legs

Etude comportementale :
Il semble que le patient souffre de bouffées délirantes et cycliques de psychose maniaco-dépressive.
Son activité nocturne (transes, hurlements, nombreuses allées et venues dans sa cellule, etc...) contraste de manière frappante avec l'inactivité dont il fait preuve durant le jour. Il reste alors prostré des heures entières et refuse toute nourriture.

Schéma psychanalytique :
Philip Cukor manifeste une obsession du sexe, de la mort et de l'anéantissement. Il est violent, cruel et la vue du sang semble décupler chez lui un plaisir ineffable. Il pense s'approprier l'énergie d'un être en le privant de son sang. C'est, chez lui, une hallucination érotique obsédante, une recherche de l'élixir de vie par un acte d'amour dévorateur. C'est un fétichiste, voire un nécrophage, cruel et d'une monstrueuse perversité.

Conclusions :
Ces formes plus ou moins conscientes sont pathologiques et proviennent très certainement de refoulements et de privations sexuelles. Il souffre d'une intense frustration génératrice d'un débordement d'imagination tel, qu'il a pu commettre des actes de cannibalisme. Cette frustration, qui se traduit par un besoin effréné de séduire ses victimes, semble, ici, provenir d'un grave échec amoureux subi avec une certaine Anna. D'autre part, les séances d'hypnose ont révélé que sa psychose trouve sa source dans les circonstances tragiques de la mort de ses parents. L'incendie de leur maison a provoqué de graves séquelles psychologiques chez cet enfant.
Philip Cukor est très gravement malade. C'est un homme dangereux pour les autres et pour lui-même.

Docteur J. Legs

L'université de Los Angeles (U.C.L.A.)

Le doyen du Département de Médecine rappellera que le docteur Gibbons était une sommité du monde de la pharmacologie.

- Il était revenu très enthousiaste de son voyage en Extrême Orient d'où, m'a-t-il dit, il aurait ramené des choses très intéressantes. Cependant, et malgré mon insistance, il n'a pas voulu m'en dire plus. Vous savez, c'était un chercheur qui se moquait bien de la célébrité... Vous devriez aller trouver sa sœur. Elle pourra peut-être vous en apprendre davantage !

L'appartement du docteur Gibbons

C'est un appartement coquet, où vit encore Nathania, la sœur du défunt.

Cette vieille fille d'une cinquantaine d'années, laide et très sèche ne comprend toujours pas ce qui s'est passé la nuit où son frère est mort. Elle se souvient d'avoir entendu un cri. Lorsqu'elle s'est levée, elle a couru immédiatement dans la chambre de son frère mais l'a trouvée vide. Le corps de ce dernier gisait trois étages plus bas.

Un jet d'Idée réussi en examinant le balcon permet d'affirmer que le docteur Gibbons n'a pas pu tomber tout seul : la rambarde est haute de plus d'un mètre.

La réussite d'un jet de Bibliothèque permettra de trouver un manuscrit intitulé *Secrets de la médecine Tibétaine*, traitant de drogues orientales. Il faudra réussir un jet de Pharmacologie pour comprendre qu'il mentionne des drogues hallucinogènes et des drogues pouvant plonger le sujet dans un coma très proche de la mort.

Un T.O.C. réussi permettra de mettre la main sur le ce qui semble être le journal du docteur.

Les Gibbons possèdent une cave dans le sous-sol de l'immeuble mais Nathania n'y a jamais mis les pieds car son frère le lui avait interdit. La cave est constituée de deux pièces :

- la plus grande était utilisée comme laboratoire pour les expériences d'Emil. Il y règne un désordre indescriptible (notes, fioles, flacons, tubes à essai, bec Bunsen, etc...). Le Gardien est évidement libre d'y placer les drogues de son choix.
- la plus petite contient un lit. Une petite lucarne cachée par des rideaux, donne sur l'arrière-cour. Il est manifestement impossible que même le célèbre Houdini puisse s'échapper par là...

Philip Cukor

C'est par le biais de son ami James Legs, que le docteur Gibbons rencontra Philip Cukor.

Convaincu de l'intérêt qu'il pourrait tirer d'une expérimentation de certaines de ses drogues sur un cobaye pareil, il demanda à J. Legs l'autorisation de faire quelques tests sur son patient. Devant le refus de ce dernier, il se décida à faire évader Philip Cukor.

Lorsque le 2 janvier, l'ex-acteur entendit arriver ses visiteurs, il se pendit en suivant à la lettre les consignes de son complice, de manière à ne pas se briser les vertèbres. Tandis que le psychiatre courrait chercher de l'aide, Gibbons détacha le corps et lui administra une de ses drogues orientales dont l'effet remarquable plonga le sujet dans un état très voisin de la mort. L'effet dura trois jours. Ce laps de temps fut suffisant au docteur pour faire sortir Cukor de sa tombe et pour le ramener dans sa cave. Seulement, les effets secondaires de la drogue transformèrent Philip Cukor en véritable Vampire.

Parvenant à s'échapper il revint deux nuits plus tard pour supprimer le témoin gênant de sa renaissance.

Sa vengeance ne fait alors que commencer...

Philip Cukor : 26 ans

Ses parents meurent carbonisés alors qu'il n'a que six ans. Il est donc envoyé à l'orphelinat, où il passera le reste de son enfance.

Son adolescence ne se déroule guère mieux : six familles d'accueil en quatre ans. A 23 ans, il fait sensation au *casting* du nouveau film de Janus Fox et décroche ainsi le premier rôle dans *A la recherche de Dracula*.

Il y rencontrera celle qui restera son unique amour : la belle Anna Clark. Lorsque celle-ci repousse ses avances, cet être à la santé mentale déficiente ne tarde pas à sombrer définitivement dans la folie.

Il tourne encore *Le retour du Vampire* mais sa démence le conduit à une violente dispute avec J. Fox, qui l'écartera définitivement du cercle fermé des stars.

Qu'à cela ne tienne, Philip Cukor continuera à hanter les foules...

FOR	20	DEX	13	INT	14
CON	16	APP	14	POU	15
TAI	12	SAN	0		
PdV	14				

Compétences :
Eloquence 80%; Esquiver 40%; Grimper 80%; T.O.C. 50%.

Armes :

Griffes	50%	1D3 + 1D4 points de Vie
Toucher	50%	2D4 points de POU
Morsure	50%	1D3 points de FOR par round

Lorsque le Vampire mord, il reste accroché à sa victime jusqu'à ce que celle-ci réussisse un jet de FOR/FOR sur la table de résistance.

Hypnose POU/POU sur la table de résistance

Le Vampire essaie de lier la volonté de sa proie et de réduire sa résistance à néant. Une victime sous hypnose peut tenter un jet sous 3 x POU afin de sortir de cette emprise. Notons que c'est le seul moyen à la disposition du Vampire pour récupérer des points de POU.

Particularités :
- Il se change à volonté en grande chauve-souris.
- Il est doué d'une force surhumaine. On le voit fréquemment se transformer en loup ou en paillettes de lumière. Il peut alors se glisser par l'entrebâillement d'une porte ou par le trou d'une serrure. Il peut tout aussi aisément utiliser une cheminé.
- Il haït la vue de la croix, de l'eau bénite et de l'ail, qui le terrifient.

27 Décembre 1927

(...) Ca y est, ma décision est prise. J'ai longuement réfléchi aux conséquences possibles de mon geste, mais la découverte que je viens de faire doit être expérimentée au plus vite si je veux poursuivre mes recherches. Quelque chose me dit que Philip peut être sauvé...

... c'est pourquoi je dois courir ce risque !

5 Janvier 1928

(...) Philip s'est réveillé ce matin : l'opération est une réussite complète ! Contre toute attente il a refusé toute nourriture. Il faut que je poursuive mes recherches sur cette drogue...

6 Janvier 1928

(...) Philip commence à m'inquiéter, il ne parle toujours pas et son regard brille d'une étrange lueur. J'ai dû le laisser trop longtemps plongé dans l'obscurité car il ne supporte plus la lumière et entre dans une colère noire si j'essaye d'ouvrir les rideaux... Alors que je quittais la cave, je l'ai entendu psalmodier : "... Oh ami... Compagnon de la nuit... Toi qui te réjouis de l'aboiement des chiens et du sang répandu... Toi qui erres au milieu des ombres, parmi les tombes... Toi qui es avide de sang et apportes la terreur aux mortels... Accueille favorablement mes sacrifices !"
Lorsque j'ouvris la porte de sa chambre, il se jeta sur moi et j'eus le plus grand mal à le repousser.

7 Janvier 1928

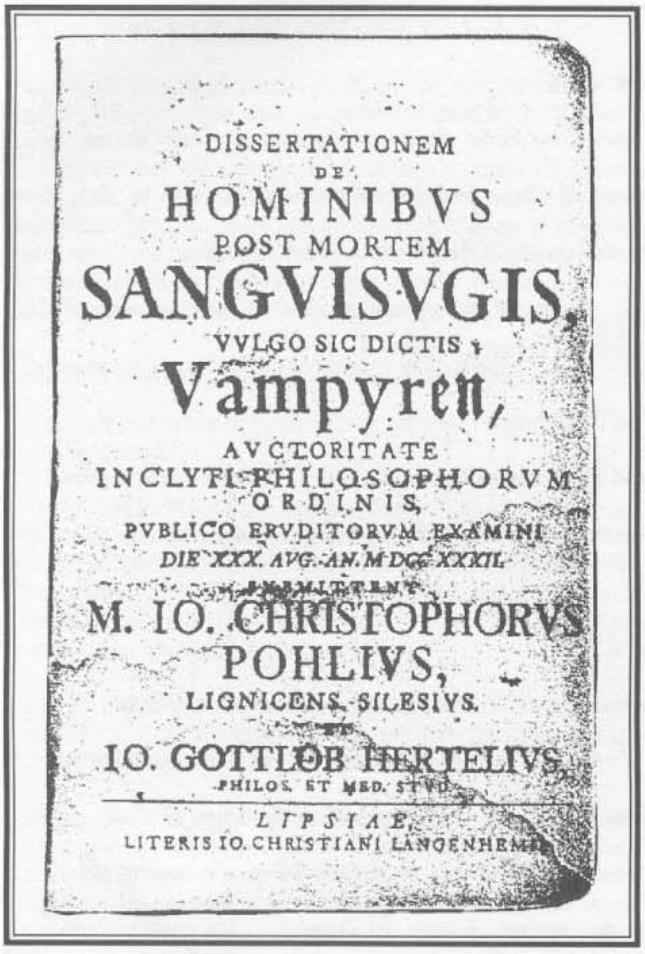
(...) Philip s'est échappé hier soir. Lorsque je suis allé dans sa chambre, il avait disparu. Je ne m'explique pas la façon dont il s'y est pris : la porte était verrouillée de l'extérieur et la clef ne m'a jamais quitté...

8 Janvier 1928

(...) Nathania s'est plainte d'avoir fait un horrible cauchemar dans lequel une forme noire la poursuivait... Mon dieu James devait avoir raison ! J'irai dès demain raconter mon histoire à la police.

Puisse le Seigneur m'accorder son pardon...

Extraits du journal du docteur Emil Gibbons


DISSERTATIONEM
DE
HOMINIBVS
POST MORTEM
SANGVISVGIS,
VVLGO SIC DICTIS
Vampyren,
AVCTORITATE
INCLYTI PHILOSOPHORVM
ORDINIS,
PVBLICO ERVDITORVM EXAMINI
DIE XXX. AVG. AN. M DCC XXXII.
SVBMITTENT
M. IO. CHRISTOPHORVS
POHLIVS,
LIGNICENS. SILESIVS.
IO. GOTTLOB HERTELIVS,
PHILOS. ET MED. STVD.
LIPSIAE,
LITERIS IO. CHRISTIANI LANGENHEM

Cukor, cet être plein de haine vengeresse, sait qu'en se rendant à la villa de Sir Murray, il trouvera toutes ces personnes *contre qui il a une dent :*

- Anna Clark : la vamp vampirisée qui a refusé son amour. Il y a de quoi *avoir les crocs.*
- Janus Fox : le réalisateur qui n'a jamais compris les aspirations et le génie de Cukor, cet acteur *plein de mordant.*
- Bela Lugosi : le Vampire d'opérette qui ne comprend *goutte* à ce qu'il joue.
- Sir Murray : cet être sénile qui fait "joujou" au Vampire. Démystifier les Vampires, il y a de quoi avoir *un coup de sang.*
- les détectives : courant alternativement après le vrai et le faux Vampire, ceux-là n'ont pas fini d'être *sur les dents.*

Ce scénario offre une multitude de terminaisons possibles. Aussi, pour l'intérêt de la partie, aucun final précis n'est fourni. A vous, cher Gardien, d'emmener cette partie d'épouvante dans ses derniers retranchements et d'imaginer un final digne des meilleurs films du genre...

On peut imaginer par exemple qu'un ou plusieurs membres de l'équipe technique (ou d'autres intervenants), vampirisés jusqu'à la mœlle, sèment une joyeuse panique dans toute la région.

Il serait alors judicieux qu'au moins un de ces Vampires survive à la chasse qu'on imagine alors. Ce développement a pour avantage de vous offrir la possibilité de développer de futurs scénarios. N'oubliez pas en effet qu'en 1941, le professeur Leonard Wolf, de l'université de San Francisco, relève certains cas de vampirisme en Californie dans son livre *A Dream of Dracula.*

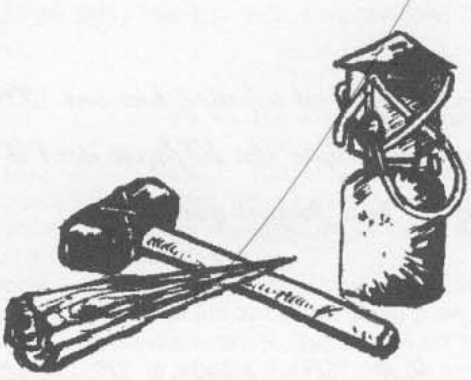
Nos vaillants chasseurs de Vampires se rendront certainement au cimetière où repose la dépouille de Philip Cukor, afin de lui faire subir la panoplie complète des remèdes réputés efficaces contre ce genre de maladie. Dans ce cas, ils pourraient fort bien déchanter en surprenant leur mortel ennemi en train de lever une véritable armée de zombis. Chaque zombi coûte 1 point de POU à celui qui l'anime.

Si l'idée vous amuse autant que moi, vous trouverez ci-dessous un petit rituel d'évocation tiré de l'antique grimoire *Le Dragon Rouge* :

> Se tenant au milieu d'un cercle magique prononcer la formule *"Exsurgent mortui et ad me veniunt ! (Que les morts se lèvent et viennent à moi) Puissances infernales, vous qui portez le trouble dans tout l'univers, abandonnez votre sombre habitation et rendez-vous au-delà du fleuve Styx !".*
>
> L'opérant prend alors une poignée de terre, la jette au vent et dit *"Que celui qui est poussière se réveille de son tombeau, qu'il sorte de sa cendre et réponde aux questions que je lui poserai au nom du père de tous les hommes !".*
>
> Enfin, il s'agenouille tourné vers l'orient, croise deux tibias sur sa poitrine en croix de Saint André, en prononçant les mots sacrés *"Ego save, te peto et videre queo !".*

Alors de partout, les tombes commenceront à vomir leurs immondes occupants...

Le décor étant planté et les acteurs en place, cher Gardien, c'est sans jouer sur les mots (globine) que nous vous donnons ce conseil : faites jouer ce scénario avant qu'il ne coagule !



CONCLUSION

Si les détectives neutralisent Cukor, ils gagneront 1D3 points de SAN et l'amitié de toute l'équipe cinématographique.

Murray leur proposera même d'écrire un script qu'il est prêt à produire. Si l'idée leur plaît, les joueurs pourront écrire un scénario de leur choix. Morgenduft traitera alors directement avec Walter Murray pour connaître le pourcentage des entrées revenant à l'agence Nightmare.

VAMPIRE... VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ?

"(...) A Grabou, non loin de Dantzig, on constata que des jeunes filles avaient été saignées. On explora les tombes des cimetières. Un cadavre nourri de sang fut découvert. On lui coupa la tête : ses lèvres étaient rouges du sang sucé. Le corps tomba aussitôt en poussière et l'on entendit un soupir étouffé dans le trou."

O. F. Karl de Dantzig, 1843.

"(...) La Russie voit parfois ses campagnes ravagées par les Vampires. Un suicidé, une femme décédée de mort violente, un homme maudit par l'Eglise ou un homme qui a exécuté un Vampire, ont tendance à devenir eux-mêmes des Vampires."

B. Stern, 1907.

Fritz Haarman, le Vampire de Hanovre, défraya la chronique en 1925.

"(...) Au Moyen Age, on craignait tellement la résurgence des Vampires, que parfois on protégeait le cadavre en glissant une hostie consacrée entre ses dents. Pour découvrir la tombe d'un Vampire, on faisait monter un jeune garçon vierge sur un cheval entier qui n'avait jamais sailli; on le conduisait à travers le cimetière en passant au-dessus des tombes et lorsque l'animal refusait obstinément d'en franchir une, on pouvait être certain qu'elle contenait un Vampire (!) On lui défonçait aussitôt la poitrine et on lui coupait la tête sans aucune pitié."

Pierre Hahn.

"(...) Les Serbes et les Bulgares enfoncent une branche d'aubépine dans le nombril du cadavre, brûlent tous les poils du corps mais pas les cheveux. On lui coupe la plante des pieds et l'on enfonce un clou derrière la tête pour empêcher le Diable de souffler sa peau."

Témoignage de F. S. Krauss.

"(...) Si un papillon sort de la tombe au moment où le corps est défoncé, tous doivent courir après et le jeter au feu. S'il s'échappe, le Vampire se vengera pendant sept ans sur les habitants du village. Si l'on utilise un couteau pour exécuter un Vampire, ce couteau ne doit jamais avoir servi à couper du pain. Il faut aussi empêcher que le sang du Vampire ne jaillisse sur les opérants, car ceux-ci risquent de devenir Vampires à leur tour. Il vaut mieux percer le Vampire à travers une peau séchée. (...) En Bosnie, on couvre le corps du Vampire de paille; on frappe à travers la paille et on y met le feu ensuite. Attiser le feu jusqu'à ce que le Vampire soit en cendres."

Témoignages de Tettau et Temme à Berlin, 1835.

"(...) En Valachie, pour éviter qu'un défunt suspect ne devienne Vampire, on lui enfonce un clou dans le crâne et on place sur le corps un rosier épineux qui, si le mort venait à se débattre et à vouloir se lever, l'empêcherait de le faire. Chaque village de Roumanie possède une vieille femme versée dans l'art de conjurer les Vampires. Elle fait enfoncer un clou dans le front du défunt, ou bien elle enduit le cadavre de la graisse d'un cochon tué le jour de la Saint Ignace, cinq jours avant Noël. Une branche épineuse d'églantier l'immobilise."

Témoignages d'Arthur et Albert Schott, 1845.

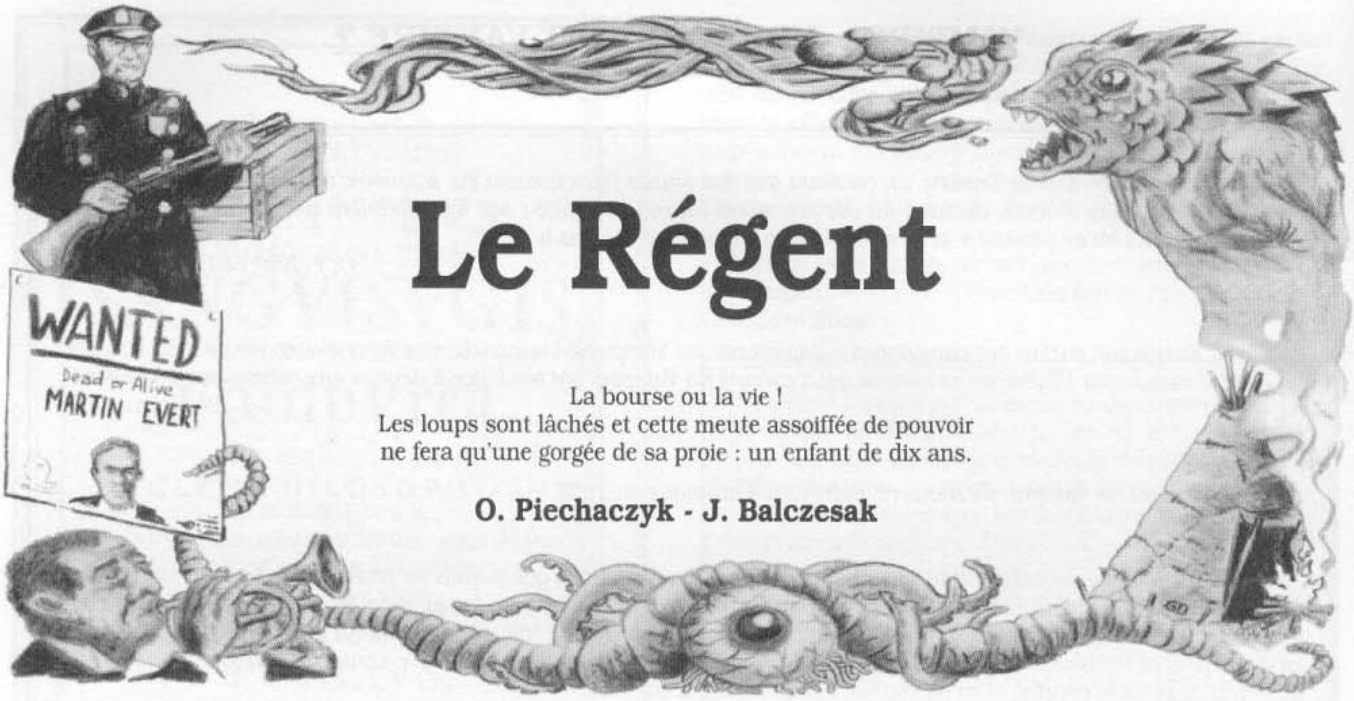
"(...) En Grèce, on agit beaucoup contre les Vampires. On les déterre, on les dépèce et on les brûle."

B. Schmidt, Leipzig 1871.

"(...) En Macédoine, Grecs et Slaves expriment les mêmes croyances sur les Vampires. Un mort que l'on retrouverait dans son cercueil, le visage tourné vers la terre, ne peut être qu'un Vampire. (...) Des témoins ont vu près de Drama, à Alistri, une famille exhumer et exécuter un parent défunt. On l'inonda d'huile bouillante et on perça son nombril avec un long clou. On referma la tombe et on jeta au-dessus des grains de millet afin que, si le Vampire sortait de nouveau, il perdit son temps à les ramasser et fût ainsi surpris par l'aube. (...) Dans tous les cas, un Vampire ne peut sortir que de dix heures du soir jusqu'au chant du coq."

G. F. Abbot, Cambridge 1903.

Informations disponibles dans la bibliothèque de Sir Murray



Le Régent

La bourse ou la vie !
Les loups sont lâchés et cette meute assoiffée de pouvoir ne fera qu'une gorgée de sa proie : un enfant de dix ans.

O. Piechaczyk - J. Balczesak

RENSEIGNEMENTS DESTINES AUX INVESTIGATEURS

10 janvier 1929

De retour sous la neige de Boston, les détectives voient se présenter leur premier client de l'année.

L'homme est âgé d'une cinquantaine d'années, habillé de façon très stricte et son regard est un peu triste. Il se présente comme étant John Burnham, ancien bras droit de Roger Waterfall, l'un des *princes* de Wall Street.

John Waterfall, expliquera-t-il, était le président du conseil d'administration du groupe Water & Co. Je dis "était" car il n'a pas survécu à "un stupide accident de la route", comme l'a conclu l'enquête de police. John avait divorcé deux ans plus tôt d'avec Suzan West, une femme merveilleuse à qui il envoyait régulièrement suffisamment d'argent pour qu'elle n'ait jamais à travailler. Ils ont eu, il y a maintenant onze ans, un garçon : Roger Waterfall Jr, l'unique héritier de la fortune de Roger.

Vous avez certainement déjà entendu parler de Douglas Drump ? (Un jet réussi sous Connaissance rappellera qu'il est la coqueluche de Wall Street.) *Le conseil d'administration du groupe ne m'a pas écouté et l'a nommé pour veiller sur les intérêts de Roger Jr, jusqu'à sa majorité. Je sais que Drump a corrompu le conseil d'administation afin d'être nommé tuteur, ou "régent" selon ses propres termes. Je sais également que Drump fraude en bourse et à une échelle astronomique. Mais il y a plus grave ! La première décision de Drump a été de me licencier. Ce n'est pas tant mon propre sort qui motive ma présence dans vos bureaux mais j'étais un vieil ami des Waterfall et j'ai bien peur que Drump tente de déposséder Roger Jr de son héritage !*

Burnham demande donc à Nightmare de récolter suffisamment d'informations, voire de preuves, pour destituer et faire inculper D. Drump. Sans rien ajouter, il déposera 500 $ sur le bureau.

Douglas Drump

Véritable homme du monde, il n'hésite pas à se mettre en valeur et à se montrer en public. Play boy en surface, c'est en fait un requin sans scrupules.

"Un impitoyable homme d'affaires de 38 ans, possédant un cerveau machiavélique, la passion du pouvoir. Il est prêt à tout pour parvenir à ses fins", disent à mots couverts ses propres collaborateurs, avec une pointe d'admiration...

Il habite au 56 de la 19^{e} rue, près de Gramercy Park, le seul parc privé de New York. Il a ses bureaux dans les locaux du groupe Water & Co, au 57 Broad Street (dans le quartier de Wall Street) et déjeune la plupart du temps à la Fraunces Tavern, 54 Pearl Street, à deux pas de Broad Street.

NOTE : Construite en 1719 par le huguenot français Etienne de Lancey, cette maison fut convertie en taverne à partir de 1763 par Samuel Fraunces, un Noir originaire des Antilles Françaises, qui devint maître d'hôtel de G. Washington. Détruite par deux incendies, en 1837 et 1852, la maison fut reconstruite par W. Mersereau en 1927, à l'aide d'éléments architecturaux et décoratifs du XVIII^{e} siècle.
Un restaurant a été ouvert au rez-de-chaussée.

Drump sort très fréquemment le soir, principalement dans les endroits suivants :

- Le Cotton Club

Situé en plein cœur de Harlem, c'est un des cabarets les plus cotés de New York (cf. *Cotton Club* de Françis Ford Copolla).

- Le Carnegie Hall

Faisant l'angle de la 7^{e} Avenue et de la 57^{e} Street, il est le passage obligé des plus grandes stars du moment.

- Le Hollywood Club
A l'instar du Cotton Club, ce cabaret de Broadway est également très côté.
- Le Waldorf Astoria
Sis au 301 Park Avenue, c'est le plus grand et le plus luxueux hôtel de New York. Drump y fréquente assidûment ses légendaires réceptions mondaines.

Tels sont les renseignements sur Drump que les détectives pourront apprendre de Burnham ou de personnalités du milieu des affaires. Nathaniel Hammerton ou Martin Cromwell (cf. *Promenons-nous dans les Bois*) feront très bien l'affaire. Cependant, D. Drump a une face cachée que peu connaissent et que les détectives ne tarderont pas à découvrir...

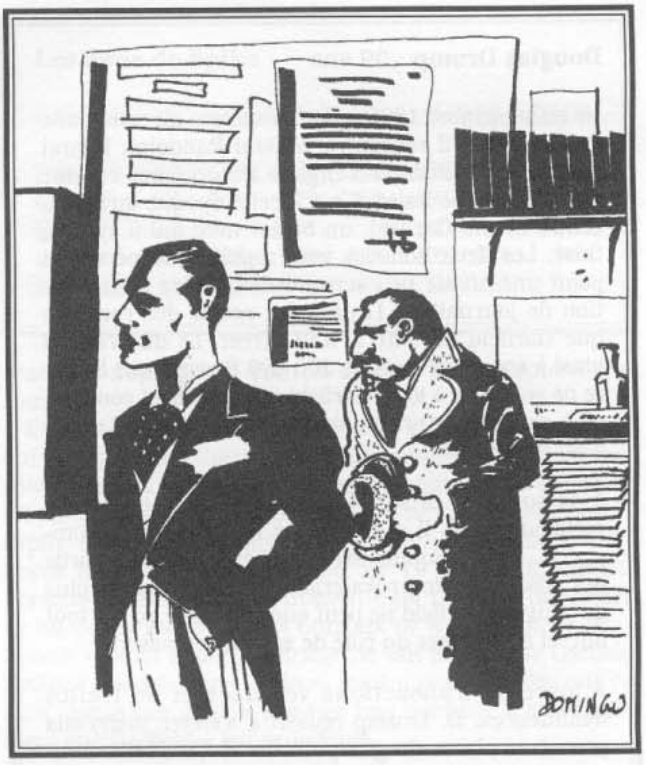
NEW YORK... NEW YORK...

Le Gardien a toute liberté d'organiser le voyage des membres de Nightmare jusqu'à Big Aple (New York). Les frais seront bien entendu à la charge de John Burnham...

WATER & CO
57 Broad Street

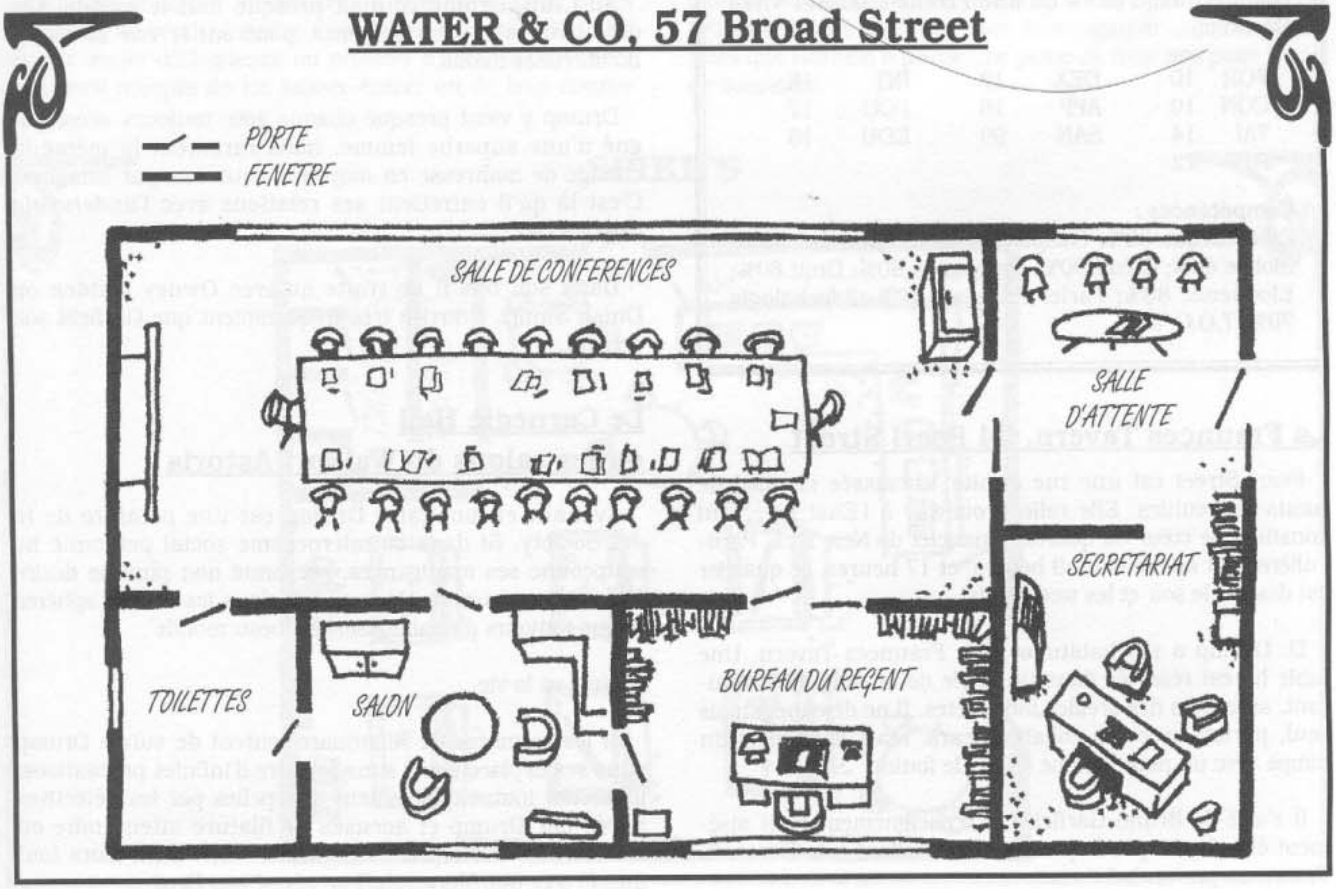
Situés dans le quartier des affaires, les locaux de Water & Co sont la preuve de la prospérité du groupe. Un employé très affairé indiquera le secrétariat de Mr Drump, où les détectives devront prendre rendez-vous une semaine à l'avance pour le rencontrer.

Durant ce laps de temps, et quels que soient l'identité et le motif qu'ils auront avancés, Drump fera faire une enquête



à leur sujet afin de prendre toutes précautions. S'ils tentent de pénétrer de force dans son immense bureau, ils verront rapidement surgir quatre "gros bras" brandissant des insignes de détectives privés. Les membres de Nightmare seront mis à la porte manu-militari et Drump les menacera de déposer une plainte en justice.

WATER & CO, 57 Broad Street



Douglas Drump : 39 ans

Né en septembre 1890 à San Francisco au sein d'une famille aisée, il rencontre William Randolph Hearst en 1912. Ce dernier l'engage au Journal comme chroniqueur boursier. C'est à cette époque qu'il rencontre Bruno Garfield, un *broker* avec qui il sympathise. Les deux hommes vont rapidement mettre au point une affaire peu scrupuleuse. Grâce à sa position de journaliste, Drump fait courir des rumeurs que Garfield exploite à Wall Street. Le duo réussit ainsi à escroquer près de 200 000 $ avant que l'affaire ne soit mise à jour. Garfield est licencié et condamné à cinq ans de prison alors qu'étrangement, Drump n'est pas inquiété.

A sa sortie de prison, Garfield retrouve un Drump métamorphosé. Il a investi les bénéfices de l'escroquerie, s'est acoquiné avec la pègre, gère une partie des affaires de Roger Waterfall et aspire à encore plus de pouvoir. Garfield ne peut que constater qu'il a tout intérêt à se ranger du côté de son ancien associé.

A force de transactions véreuses et de trafics d'influences, D. Drump réussit à s'élever jusqu'aux premières places du groupe Water & Co. Malheureusement pour lui, Burnham (le bras droit du président Waterfall) est indéboulonnable, et qui plus est, se méfie de lui. Drump fait alors assassiner Roger Waterfall, dont le corps est retrouvé carbonisé dans sa voiture. Il ne lui reste plus qu'à user de ses relations pour prendre la tête du groupe et écarter Burnham.

Un avenir brillant s'ouvre désormais à Drump qui n'a commis jusqu'alors qu'une erreur : laisser vivre Burnham...

FOR	10	DEX	12	INT	18
CON	10	APP	16	POU	17
TAI	14	SAN	99	EDU	16
PdV	12				

Compétences :
Bibliothèque 80%; Comptabilité 80%; Conduire Automobile 40%; Crédit 90%; Discussion 80%; Droit 60%; Eloquence 80%; Parler Français 60%; Psychologie 70%; T.O.C. 60%.

La Fraunces Tavern, 54 Pearl Street

Pearl Street est une rue étroite, encaissée au pied de hauts immeubles. Elle relie Broadway à l'East River qui constitue le cœur du quartier financier de New York. Particulièrement animé entre 9 heures et 17 heures, ce quartier est déserté le soir et les week-ends.

D. Drump a ses habitudes à la Fraunces Tavern. Une table lui est réservée dans un angle de la salle du restaurant, assez loin des oreilles indiscrètes. Il ne déjeune jamais seul, parfois avec ses collaborateurs, mais la plupart du temps avec un petit homme à l'air de fouine.

Il s'agit de Bruno Garfield; le renseignement peut aisément être fourni par le personnel travaillant à la Fraunces Tavern ou par un habitué.

Le Cotton Club, Harlem

C'est l'un des endroits mythiques de l'histoire de la musique américaine. Le cabaret se situe au premier étage, le rez-de-chaussée faisant office de coulisses et de loges.

Tous les employés du Club sont de race noire, des videurs à l'orchestre de Duke Ellington (qui entame sa troisième année d'engagement au Club), en passant par les danseurs et les barmen.

Le Club est sous la houlette d'un certain Owney Maiden, petit homme presque chauve, très enrobé, lui-même rendant des comptes à Dutch Shultz, l'un des chefs de gangs new-yorkais.

NOTE : "Dutch Schultz", Arthur Flegenheimer de son vrai nom, magnat new-yorkais de la bière et des loteries, tueur implacable et cruel, appuyé par un gang de plus de cent "flingueurs", sera abattu en octobre 1935 sur ordre de Charles "Lucky" Lucciano. Son ambition démentielle et son côté caractériel constituaient une menace au sein même du Syndicat.

Tout comme à la Fraunces Tavern, D. Drump a ses habitudes au Cotton Club. Deux box lui sont réservés en permanence. Comme il y traite de nombreuses "affaires", il s'y est assuré une sécurité optimale. Lorsqu'il arrive au Cotton Club, il entre dans un box, ses trois gorilles prenant place à une table proche, puis il fait pivoter la cloison entre le premier box et un second, où il s'installe afin de tromper d'éventuels agresseurs.

Au Club, Drump connaît presque tout le monde. Les détectives, s'ils sont présents, pourront le voir serrer de nombreuses mains.

Drump y vient presque chaque soir, toujours accompagné d'une superbe femme, mais rarement la même (il change de maîtresse en moyenne deux fois par semaine). C'est là qu'il entretient ses relations avec l'*underworld* new-yorkais.

Dans son box il ne traite qu'avec Owney Maiden ou Dutch Shultz. Il arrive très fréquemment que Garfield soit présent.

Le Carnegie Hall ou les salons du Waldorf Astoria

Avenant et mondain, Drump est une *pointure* de la Jet Society. Si dans ce microcosme social personne ne soupçonne ses manigances, personne non plus ne désire être mis au courant. Un scandale dans les hautes sphères risque toujours d'éclabousser du "beau monde".

Ainsi va la vie...

Si les membres de Nightmare tentent de suivre Drump dans ses déplacements sans prendre d'infinies précautions, ils seront immanquablement interpellés par les détectives payés par Drump et accusés de filature attentatoire ou d'atteinte à la vie privée. Nightmare Inc. aura alors tout intérêt à ce que Morgenduft ait révisé son Droit...

SPIKE'S, Lennox Avenue

Bruno Garfield, quant à lui, ne posera pas ce genre de problèmes. En le filant, les détectives noteront qu'il se rend fréquemment chez Spike's, un club de billard sur Lennox Avenue. Cet endroit enfumé est fréquenté principalement par des chômeurs noirs et des malfrats. Spike est un gros Noir vulgaire qui ne se laisse pas marcher sur les pieds. Aidé de 1D4 + 2 joueurs de billard, il prendra la défense de Garfield. Spike est difficilement impressionnable. Il est à Garfield ce que Dutch Schultz est à D. Drump.

Spike : 35 ans

FOR	16	DEX	14	INT	8
CON	16	APP	8	POU	9
TAI	15	SAN	45	EDU	5
PdV	15				

Compétences :
Baratin 70%; Ecouter 50%; Esquiver 30%; Psychologie 30%; T.O.C. 40%.

Armes :

Poings	65%	1D3 + 1D4
Pieds	40%	1D6 + 1D4
Couteau	50%	1D4 + 1D4
Queue de billard	40%	1D8 + 1D4

Chez Spike, Garfield rencontre souvent un Noir d'une trentaine d'années, l'air timide et peu costaud. L'homme habite une chambre au-dessus du club de billard. Si les détectives lui rendent visite, il semblera terrorisé. Il faudra réussir un jet d'Eloquence ou proférer d'horribles menaces pour qu'il accepte de les laisser entrer ou de leur donner rendez-vous dans un endroit discret. Il n'acceptera pas d'argent.

Les amis de Spike

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*Domm.*
Poings	60%	50%	50%	55%	65%	50%	1D3
Couteau	40%	30%	30%	35%	45%	35%	1D4
Queue de billard	40%	30%	20%	35%	40%	35%	1D8
PdV	13	12	12	11	15	12	

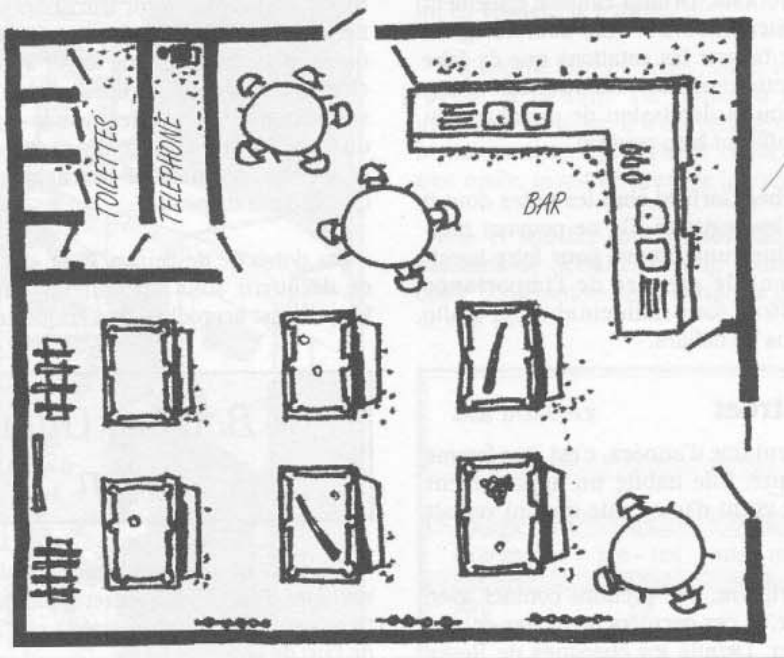
Il s'agit de Roy Eldridge, balayeur à la bourse. C'est Spike qui lui a présenté Garfield, lui intimant l'ordre de suivre ses consignes à la lettre. Eldridge est trop faible pour tenir tête à Spike, mais toutes ces manigances ne lui plaisent pas. Il aspire à une vie tranquille et honnête. Il travaille le soir, après la clôture de la bourse, de 19 heures à minuit. Lorsque Garfield vient le trouver, c'est pour lui demander de lui ouvrir les portes des bureaux de Wall Street, généralement vers 22 heures. Eldridge ne sait pas ce que Garfield trafique une fois dans la place, mais il se doute bien que ce qu'il manigance ne doit pas être très honnête. Il sait également que Garfield a fait de la taule.

NOTE : L'argument le plus efficace pour se mettre Eldridge dans la poche sera de lui promettre un emploi stable, loin de toutes ces tracasseries.

Le Police Building de Harlem

L'accès aux fichiers de la police nécessitera la réussite d'un jet de Discussion ou de Droit. Un billet de 10 $ pourra également faire l'affaire... Les investigateurs apprendront alors que Garfield a purgé une peine de trois ans pour fraude boursière.

SPIKE'S



Bruno Garfield, 157 Park Avenue

Bruno Garfield loge au quatrième étage d'un immeuble vétuste. Les détectives constateront qu'une pièce a servi de chambre d'enfant. Un jet d'Idée réussi indiquera qu'il s'agit vraisemblablement d'un garçonnet d'une dizaine d'années. A aucun moment, l'enfant ne sera présent dans l'appartement.

La réussite d'un jet de Bibliothèque dans les papiers que contient le bureau de Garfield permettra de découvrir des feuilles de calepin remplies de notes et de chiffres. Il faudra réussir trois jets consécutifs en Comptabilité pour les déchiffrer, ce qui prendra trois bonnes heures.

NOTE : Avant de vous révéler ce que représentent ces chiffres, faisons le point sur les agissements de Drump. Le "régent" joue énormément en bourse sur le marché à terme. Au début de chaque mois, il achète une masse d'actions qu'il espère voir monter. A la fin du mois, selon les règles du marché à terme, il gagne ou perd la différence de cotation. La fraude intervient avec Garfield. Dès que Drump réalise que ses investissements n'ont pas été judicieux, il envoie l'ancien broker modifier les dossiers relatifs au marché à terme. Garfield trafique les chiffres afin que le groupe Water & Co réussisse une opération éclatante, ou au pire, ne perde pas d'argent. La supercherie n'a pas encore été découverte. En ces temps de prospérité, la confiance règne un peu trop à Wall Street, et si une ou deux sociétés ont étrangement fait faillite, c'est à cause de mauvais placements. Il est bien sûr arrivé qu'un businessman ruiné conteste les chiffres enregistrés, mais à quoi bon ? Les registres sont là pour prouver qu'il s'est trompé et *"qu'il aurait mieux fait de jouer au casino"*, plaisante-t-on dans le milieu des affaires. D'ailleurs, depuis le rachat de ces sociétés par le groupe Water & Co, celles-ci ne se sont jamais aussi bien portées.

Mais les choses vont parfois plus loin. Ainsi, lorsqu'une de ses victimes fait un peu trop de tapage, Drump n'hésite pas à faire appel aux services zélés de Dutch Shultz. C'est l'explication de la vague de "suicides" qui a touché le monde des affaires new-yorkais. Drump emploie également cet homme lorsqu'il désire absorber une société. Quel meilleur moyen pour faire baisser les cotations que de faire perdre confiance aux actionnaires ? Un incendie dans l'entreprise, le "suicide" ou la démission de membres du conseil d'administration suffisent bien souvent.

Les papiers récupérés chez Garfield sont les notes dont il a besoin lorsqu'il falsifie les registres. Ils ne peuvent malheureusement pas constituer une preuve pour faire inculper Drump, mais risquent de prendre de l'importance devant un jury. Les chiffres sont hallucinants, le trafic porte sur plusieurs millions de dollars.

Suzan West, 86e Street

Suzan West a une quarantaine d'années, c'est une femme charmante et indépendante. Elle habite un appartement spacieux et confortable et vivait d'une rente que lui versait son ex-époux.

Sur les conseils de Burnham, elle prendra contact avec les membres de Nightmare, si ces derniers n'ont pas encore eu l'idée d'aller l'interroger. Depuis les obsèques de Roger Waterfall, début janvier, elle n'a rien perçu. Ayant un compte en banque assez important, elle ne s'est pas alarmée. Ce qui l'inquiète, c'est de ne plus avoir de nouvelles de son fils depuis le même temps. Elle a tenté de contacter Drump, mais celui-ci fait la sourde oreille.

Roger Jr vit au domicile de son tuteur, dans lequel il sera impossible à quiconque de s'introduire. Il y a un garde du corps à l'entrée du bâtiment, un autre assis dans le hall, et deux au quinzième et dernier étage occupé en totalité par le domicile de Drump. Ces gorilles ne sont pas tous des hommes de main de Dutch Schultz, la plupart sont des détectives privés engagés par lui pour assurer sa sécurité et éloigner les curieux.

L'enfant ne semble pas être séquestré. Son précepteur l'emmène souvent à Gramarcy Park, accompagné en permanence par un garde du corps. Gramarcy Park est un parc privé, les détectives ne pourront pas y pénétrer à moins d'escalader les grilles, ce qui peut s'avérer dangereux.

Si Suzan West est présente, elle restera stupéfaite, assurant que le jeune garçon, bien qu'il ait la même corpulence et le même âge que son fils n'est pas Roger Jr. Elle éclatera alors en sanglots, suppliant les détectives de lui retrouver son fils.

NOTE : Sans doute l'avez-vous deviné, le fils de Roger Waterfall a été remplacé par celui de Bruno Garfield (Benjamin Garfield) afin de donner le change pendant quelques temps. Roger Jr est séquestré par les hommes de Dutch Schultz à Orient Point, la pointe Est de Long Island.

Le Régent contre-attaque

Penser qu'un homme comme D. Drump restera inactif alors que les notes de Garfield ont disparu, est une erreur.

Dès le lendemain de la disparition des précieux documents, il fera enlever Suzan West. Burnham paraîtra très inquiet et doublera même les honoraires des détectives afin qu'ils retrouvent rapidement Suzan.

NOTE : Eh oui ! John Burnham et Suzan West entretiennent une liaison depuis plus de deux ans. C'est Suzan qui demanda le divorce, que Roger Waterfall accepta sans chercher à comprendre, trop absorbé par la bonne marche de ses affaires. Si les détectives le questionne à propos de ce divorce, Burnham leur répondra que cette histoire ne les concerne pas, mais il ne cachera plus la vérité dès lors qu'elle aura disparu.

Au domicile de Suzan West, un T.O.C. réussi permettra de découvrir sous un fauteuil, une petite clef plate après laquelle est accrochée une étiquette :

Bowery Gymnasium
n°37

Il s'agit, de toute évidence, de la clef d'une armoire de vestiaire. Burnham assurera que jamais Suzan n'a fréquenté ce genre d'endroit et que la clef a dû tomber de la poche de l'un de ses ravisseurs.

Le Bowery Gymnasium, 245 Bowery

C'est une salle d'entraînement de boxe, chapeautée par Dutch Schultz. Elle constitue un véritable vivier où il recrute un personnel spécialisé dans les opérations "coup de poing".

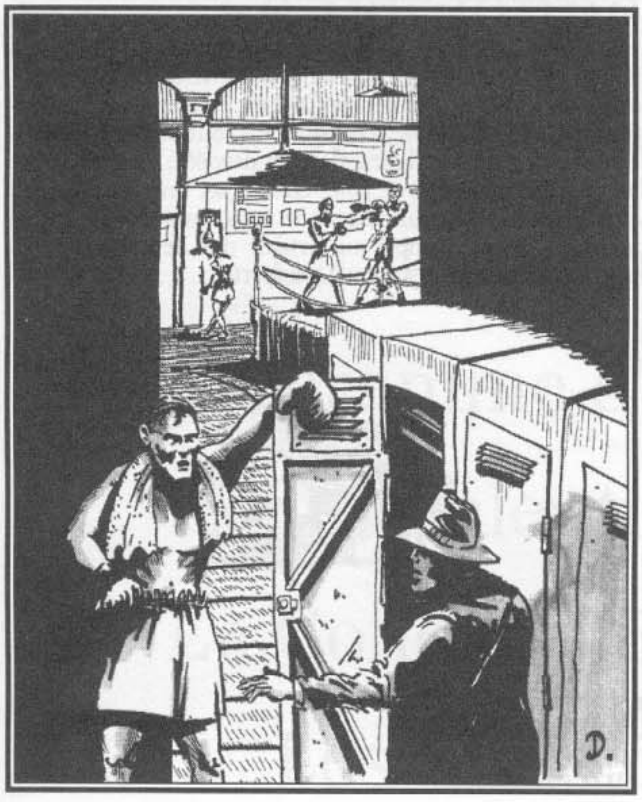
Lorsque les détectives s'y rendront, une douzaine d'hommes seront présents, cognant dans des sacs de sable accrochés au plafond, sautant à la corde, travaillant devant des miroirs ou combattants sur les rings. Tous ne sont pas des hommes de Schultz mais aucun n'est prêt à coopérer avec la police ou des détectives. Les questions posées resteront sans réponse. Offrir de l'argent les fera exploser de rire :

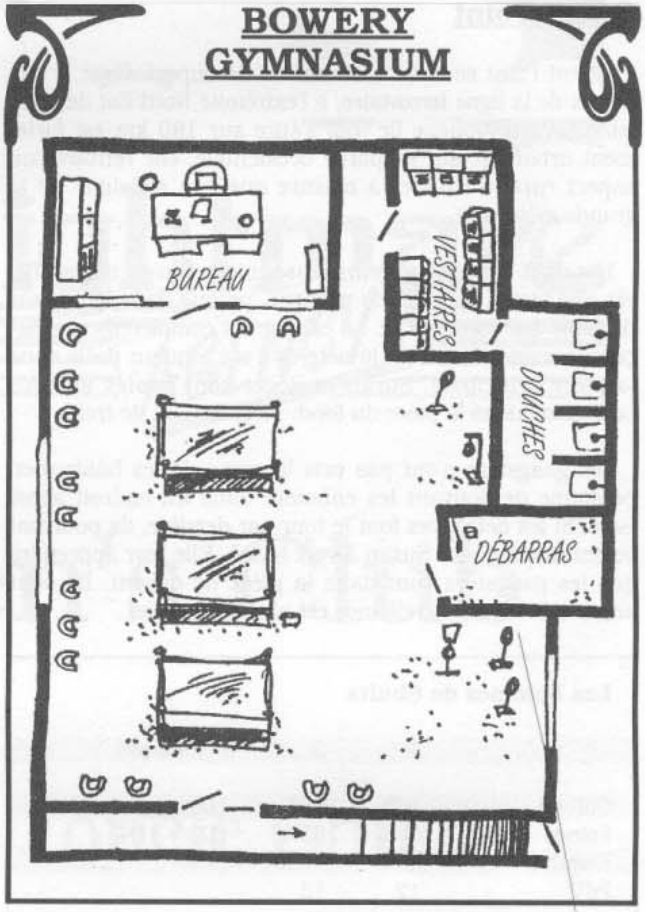
- Garde ton argent man ! tu pourras faire mettre des poignées dorées à ton cercueil...

Les détectives trouveront l'armoire métallique qu'ouvre la petite clef plate trouvée chez Susan West, dans le vestiaire. A l'intérieur, ils découvriront des affaires de sport, ainsi qu'un sac contenant un Colt 45, 150 dollars et un billet de train aller-retour Grand Central Terminal (New York, 42nd Street)-Greenport (Long Island). Le billet a été poinçonné.

Au moment de leur découverte, ils entendront une voix leur demander ce qu'ils font là. Il s'agit du propriétaire de la clef. Les détectives reconnaîtront alors l'homme chargé de la protection du faux Roger Jr, s'ils ont été jusqu'à Gramercy Park ou devant le domicile de Drump.

Dès que l'individu comprendra ce qui se passe, il s'enfuira à toutes jambes. Si les détectives tentent de le rattraper, celui d'entre eux ayant le moins de Chance devra réussir un jet dans cette caractéristique. En cas d'échec, 1D3 + 1 boxeurs protègeront la fuite de l'individu en tentant de retenir les détectives au gymnase.





NOTE : Si l'un des détectives est touché par un coup de poing ganté et perd plus de trois points de Vie d'un coup, il devra réussir un jet sous 3 x CON afin de ne pas être mis K.O.

Les boxeurs ne s'interposeront pas si les détectives sortent des armes à feu. Le fuyard, quant à lui, courra comme un dératé jusqu'au bar le plus proche afin de téléphoner à Dutch Schultz pour le prévenir du pépin, si les détectives lui en laissent le temps...

Il s'appelle Larry Carney, est à la solde de Schultz qui l'a "prêté" à Drump. La veille au soir, avec deux autres membres du gang, il a été chargé de kidnapper Suzan West à son domicile. Après l'avoir endormie, ils l'ont cachée dans une malle, avant de prendre le train jusqu'à Orient Point.

Elle et son fils sont gardés dans une masure, par deux hommes de Schultz. Drump voulait exiger que Nightmare cesse son enquête en échange de la vie de Suzan et de celle de son fils.

Les boxeurs

	1	*2*	*3*	*4*
Poings	70%	75%	80%	60%
Dommages	1D3 + 1D4	1D3 + 1D4	1D3 + 1D4	1D3 + 1D4
Esquive	40%	45%	40%	35%
PdV	12	13	13	11

Orient Point

Orient Point se situe à 10 km de Greenport. C'est le terminus de la ligne ferroviaire, à l'extrémité Nord Est de Long Island. Cette "longue île" qui s'étire sur 190 km est fortement urbanisée sur sa partie occidentale, elle retrouve un aspect rural au fur et à mesure que l'on s'éloigne de la grande métropole.

L'endroit où sont retenus prisonniers Suzan et son fils est une vieille baraque de pêcheur, perdue dans les dunes de sable qui bordent l'île. La cabane est complètement délabrée, aucune vitre n'est intacte et il n'y a qu'un poêle dans la pièce principale. Suzan et Roger sont ligotés sur des paillasses, dans la pièce du fond. Ils grelottent de froid.

Les gangsters n'ont pas pris la peine de les bâillonner, personne ne pouvant les entendre dans un endroit aussi isolé. Si les détectives font le tour par derrière, ils pourront communiquer avec Suzan à voix basse. Elle leur apprendra que les gangsters sont dans la pièce de devant. Ils sont armés mais leur surveillance est plutôt relâchée...

Les hommes de Shultz

	1	*2*	*Dommages*
Colt 45	40%	45%	1D10 + 2
Poings	60%	65%	1D3 + 1D4
Esquive	40%	40%	
PdV	12	13	

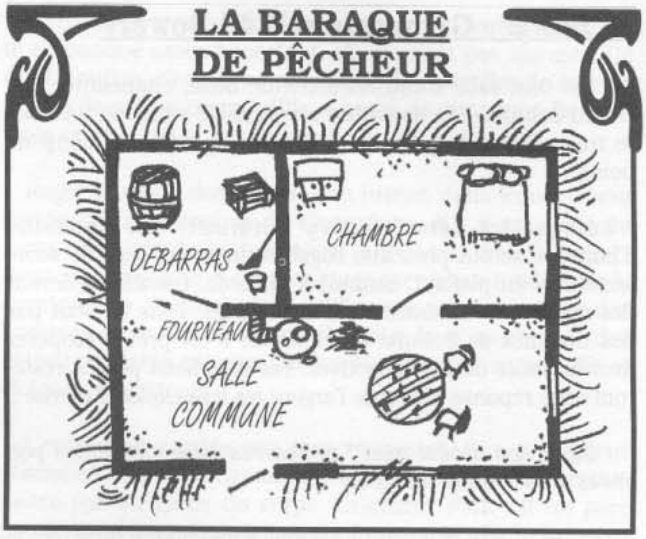
Après avoir été délivrée et réchauffée grâce au café que faisaient chauffer les gangsters, Suzan expliquera aux détectives qu'elle a surpris une discussion entre les deux hommes. Drump doit venir dans la soirée. Il ne reste donc plus qu'à l'attendre et à le piéger. Il arrivera à la tombée de la nuit et sera accompagné de deux gardes du corps. Drump n'est jamais armé et ne sait pas se battre.

A chacun son métier...

Les gardes du corps de D. Drump

	1	*2*	*Dommages*
Cal. 7. 65	50%	55%	1D8
PdV	13	14	

Dès que ses gardes du corps seront tenus en respect, Drump se rendra sans opposer de résistance, à moins qu'il ait l'occasion de s'enfuir; auquel cas, la police n'aura aucun mal à le retrouver.



CONCLUSION

Drump sera traduit en justice pour kidnapping et séquestration. Il écopera d'une peine de 10 ans de prison. Garfield sera également jugé pour complicité et condamné à la même peine. La plupart des membres du conseil d'administration seront contraints de démissionner. John Burnham prendra possession du fauteuil de président du groupe et annoncera son prochain mariage avec Suzan West.

Quant aux fraudes boursières découvertes par Nightmare, les détectives pourront être surpris de constater qu'à l'évidence, personne ne veut en entendre parler. Les bénéfices réalisés grâce aux démarches frauduleuses de Drump et Garfield resteront acquis au groupe Water & Co.

Quelques jours après l'arrestation de Drump, le directeur de la Commission d'Enquête du New York Stock Exchange viendra en personne à l'agence Nightmare remettre une valise aux détectives. La valise contient 500 000 dollars en liquide. Une somme qui devrait garantir le silence de Nightmare Inc. sur les fraudes de Drump. L'homme expliquera que le système boursier repose avant tout sur la confiance des investisseurs. Si la fraude était dévoilée, plus personne ne prendrait le risque de jouer en bourse. Une situation qui entraînerait immanquablement le pays dans une crise économique. Faisant appel au civisme des détectives, il les priera d'accepter l'argent qu'il a apporté...

FIN

Rendez-vous en 1936...

Le Coffeen's Club

Une histoire de l'oncle Chuck

La facture des fournitures

Le personnel du Coffeen's

Descriptif du Coffeen's

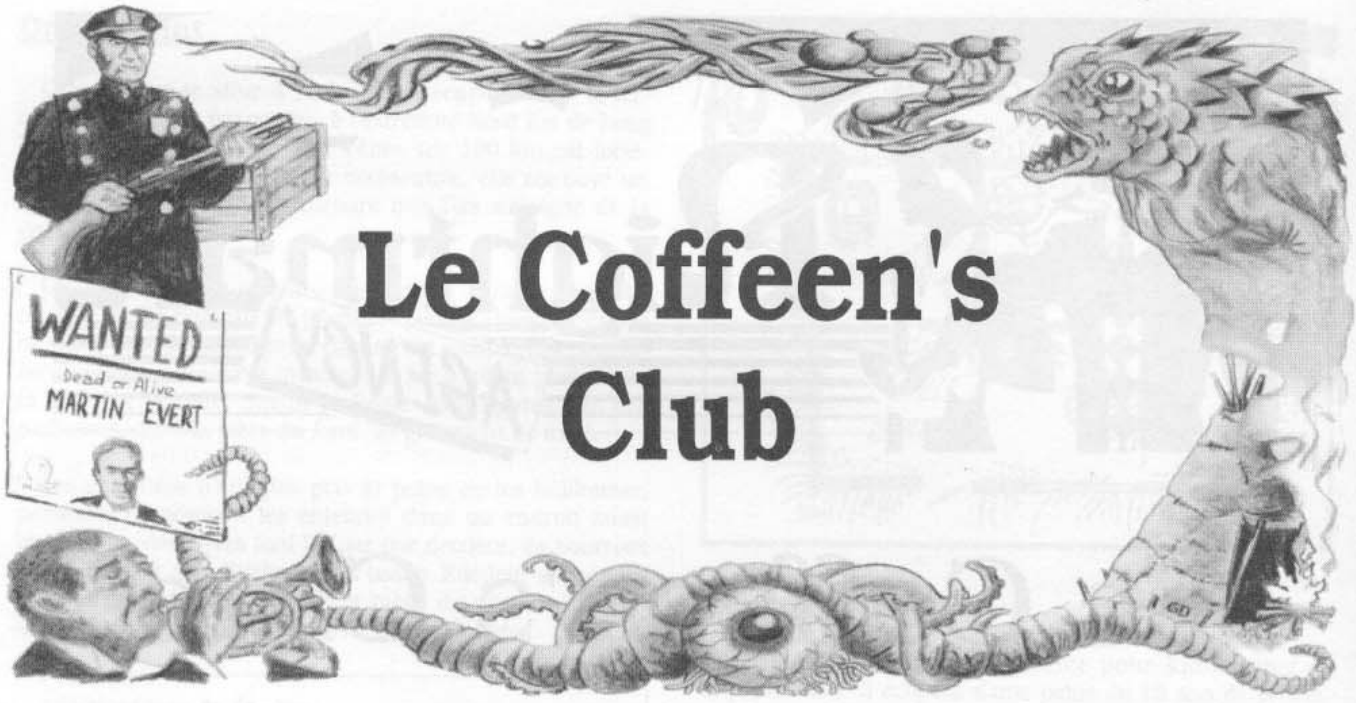
La licence du Coffeen's

Le programme d'un des spectacles

Saint Valentin au Coffeen's

Le Coffeen's Special (partition)

Les Stars du Coffeen's



Le Coffeen's Club

- J'sais pas si vous êtes comme moi mais j'adore me détendre. Voilà bientôt deux ans que tout cela à commencé. Les mauvais plans, les galères, les pains en tous genres, le sang, la folie, etc... Je pense sincèrement qu'il est grand temps de se reposer un peu. Ouais, on a une agence, ça rapporte mais c'est risqué. Bien sûr on a la Cartouche d'Or, mais c'est que des vieilleries. On a surtout un bon pécule, qu'il faudrait absolument faire fructifier, on devrait pas avoir trop de mal avec tous les appuis qu'on possède. Moi les mecs je connais un bon truc. Un plan qui, si on sait y faire, peut nous rapporter un max. Ouvrons un night club, un cabaret, un speakeasy, enfin appelez ça comme vous voulez, mais faut absolument s'payer un plan commak. J'sais bien, faudrait vendre de l'alcool, c'est-à-dire magouiller, faire la nique au keufs, mais ça c'est notre spécialité, n'est-ce pas ? Vous savez, y'a tellement de mecs qui se font un pognon monstre dans ce business, qu'on peut se demander pourquoi pas nous ? Surtout que c'est plus sûr que le boursicotage... Avec Isaac, on en a longuement discuté, et on est tombé d'accord. Si vous l'êtes aussi, je suis okay pour m'en occuper de A à Z. Nous prendrons une "sécurité" en faisant tout établir au nom de Salvatore. De toute façon, vu que je suis dans une petite chaise, ça devrait rouler, non ?

Je proposai un vote à mains levées. Tous les membres de l'agence Nightmare votèrent pour. Tous sauf De St Yves évidemment, qui aurait préféré qu'on refile une partie de notre pécule aux Indiens dans la misère. Décidément, ce pauvre Patrick était vraiment à côté de la plaque. Il nous fallait trouver un fond de commerce assez grand pour y installer la boîte. Isaac me proposa de m'adresser à Keen, une vieille connaissance, pour un pas-de-porte à vendre. Trois jours plus tard, le richissime promoteur rappelait à l'agence pour nous filer un bon tuyau. Le bâtiment appartenait à la municipalité. Salvatore, Isaac et moi-même, on s'est rendus sur place... Nous avons descendu Commonwealth, traversé Common et gagné Combat Zone dont Boylston marque la limite. Puis nous avons remonté Washington Street jusqu'à Back Bay. C'est là que nous avons trouvé Aces Street. Nous nous sommes garés devant le n°4 : une bâtisse en briques rouges, un ancien restaurant fermé depuis des lustres. Une petite ruine. Exactement ce qu'il nous fallait. Je regardais cette ruine et de l'intérieur me parvenaient déjà les rires, les tintements de verres, les chants et même la musique. Cette baraque, il nous la fallait. Je contactais une autre vieille connaissance : Curtis, le maire de Boston. Avec ce qu'il nous devait, il ne pourrait pas refuser. Il nous vendit le fonds pour une bouchée de pain. Le soir même, Isaac avait réglé la paperasserie.

Deux jours plus tard, tout le monde était à pied d'œuvre : maçons, plombiers, peintres, décorateurs, etc... C'est Isaac qui surveillait les travaux (et les dépenses). Pendant ce temps, Salvatore s'occupait de l'alcool, de l'agencement et des fournitures, quant à moi je supervisais l'embauche du personnel. On s'est défoncé jour et nuit, comme des bêtes. C'est d'ailleurs au cours d'une de ces nuits que Salvatore découvrit un cocktail auquel on allait donner le nom de "Coffeen's Special" et qui allait devenir la boisson du speak. Prenez une coupe à champagne, versez-y 8 cl de rhum, ajoutez-y du champagne jusqu'à ras-bord. Recouvrez d'une serviette. Frappez une fois de la paume de la main sur le verre recouvert. Quand la serviette a épongé toutes les bulles, retirez-la et buvez cul-sec. Ne dépassez pas trois verres ! Dixit Salvatore. La boîte ne pouvait que s'appeler le "Coffeen's", tout naturellement.

J'avais besoin d'un mec de confiance au sein du personnel, un type qui pourrait tout entendre et dont personne ne se méfierait. Le Black rencontré à New York le mois dernier par mes collègues accepta de venir bosser à Boston. On a vite sympathisé, je lui proposais un job d'homme à tout faire contre 3 $ par semaine plus le logement. Eldridge n'en demandait pas tant.

Les musiciens étaient plus *coton* à débaucher. Un jeune binocleux vint me trouver et me dit timidement qu'il était compositeur. Je lui demandais si ça n'était pas trop dur d'être blanc. Avant qu'il ne réponde, je lui fis signe de s'asseoir au piano, au milieu des peintres. Un quart d'heure plus tard, l'affaire était faite. Je l'engageais à la semaine pour 30 $, et lui commandais un titre d'ouverture pour le Coffeen's. Il me dit qu'il s'appelait John Marcus Weber, mais qu'il n'avait aucun lien de parenté avec le compositeur de "Oberon".

- Heureusement, lui rétorquais-je, *j'aime pas la musique des ploucs du Dakota*. Il eut l'air surpris mais ne dit rien. Il revint le lendemain, et sans rien dire alla s'asseoir au piano. Ce gus avait dû écouter des Blacks, il n'était pas mauvais. Son morceau s'intitulait "Coffeen's Special", une merveille !

UNE HISTOIRE DE L'ONCLE CHUCK

Etablissement

JORDAN MARSH Cie

Dpt Agencement et Fournitures
450 Washington street
Boston, MASS.
Tél: 35.16.117

tenture rouge	425,00$
tapis rouge	48,00$
5 tables rectangulaires	50,00$
2 lustres	125,00$
20 lampes de chevet "Standard" (réf 5366/9)	400,00$
5 lampes "pâte de verre" (réf 5466/9)	250,00$
6 spots blancs	60,00$
20 tables rondes	600,00$
4 bancs dossiers (réf 620/11)	80,00$
1 banc dossier-angle (réf 630/10)	25,00$
100 chaises cannelées	500,00$
6 tabourets "bar" (réf 222/3)	60,00$
1 miroir "bar" inscription "Coffeen's"	224,00$
1 zinc réfrigéré	450,00$
1 caisse enregistreuse	200,00$
3 miroirs lumineux "Hollywood Light"	175,00$
3 tables rondes "screwdrewer" (réf 99/7)	60,00$
3 chaises cannelées	18,00$
3 penderies (réf 622/1)	80,00$
3 fauteuils cuir	60,00$
1 fauteuil cuir marqué "C"	75,00$
1 bureau chêne foncé	45,00$
1 canapé cuir marqué "C"	60,00$
3 lampes "pâte de verre" (réf 5466/10)	175,00$
1 coffre "Hackman & Pickford"	275,00$
total t.t.c.	4520,00$
30 doseurs	60,00$
200 verres à whisky	400,00$
200 coupes à champagne	500,00$
200 verres à bière	300,00$
200 verres à coktail	500,00$
50 verres à brandy	200,00$
50 verres à jus de fruit	150,00$
100 tasses à café	200,00$
100 tasses à thé	200,00$
150 petites cuillères	300,00$
200 soucoupes	400,00$
10 seaux à champagne	100,00$
6 plateaux	60,00$
3 shakers	30,00$
3 seaux à glace	15,00$
total t.t.c	3890,00$
TOTAL T.T.C	8410,00$

+ 1 CADEAU PROMO: 70 cendriers "Coffeen's"

Le responsable:
Jack Harper

La facture des fournitures

Herbert "Casse tête" DE FOREST

né le : 21/01/1888
à : Bâton Rouge, Louisiane
poids : 107 kg
taille : 1m99
cheveux : châtains
yeux : marron
signe (s) particulier (s) :
cicatrice au front
adresse : 7/128 Aces street, Boston
antécédent (s) :
3 ans de bagne pour homicide involontaire
profession : videur
spécialité : coup de tête
salaire/semaine : 5 $

FOR	18	DEX	15	INT	13
CON	18	APP	8	POU	10
TAI	20	SAN	50	EDU	10
PdV	19				

compétences :

armes :

Poings	65%	1D3 + 1D6
Pieds	50%	1D6 + 1D6
Tête	75%	1D4 + 1D6

Léo "Flathead" DRYDEN

né le : 9/09/1886
à : Richmond, Virginie
poids : 87 kg
taille : 1m73
cheveux : poivre et sel
yeux : bleus
signe (s) particulier (s) :
tatouage sur avant-bras gauche
adresse : 7/100 Aces street, Boston
antécédent (s) :
"monsieur loyal" au Mc Neil Circus de Chicago
profession : présentateur
spécialité : blagues
salaire/semaine : 5 $

FOR	15	DEX	13	INT	13
CON	14	APP	12	POU	17
TAI	12	SAN	60	EDU	14
PdV	13				

compétences :

Baratin	80%
Eloquence	50%
Discussion	65%

armes :

Joseph "Les crocs" DE FOREST

né le : 21/01/1888
à : Bâton Rouge, Louisiane
poids : 110 kg
taille : 2m07
cheveux : châtains
yeux : marron
signe (s) particulier (s) :
prothèse dentaire en argent massif
adresse : 7/126 Aces street, Boston
antécédent (s) :
1 an de bagne pour port d'arme prohibée
profession : videur
spécialité : lutte
salaire/semaine : 5 $

FOR	18	DEX	15	INT	13
CON	19	APP	8	POU	10
TAI	21	SAN	55	EDU	10
PdV	20				

compétences :

armes :

Poings	65%	1D3 + 1D6
Pieds	60%	1D6 + 1D6
Tête	30%	1D4 + 1D6

Roy "Coon" ELDRIDGE

né le : 7/12/1872
à : Saint Louis, Missouri
poids : 70 kg
taille : 1m81
cheveux : noirs
yeux : noirs
signe (s) particulier (s) :
annulaire et auriculaire gauches amputés
adresse : 4 Aces street, Boston
antécédent (s) :
néant
profession : homme à tout faire
spécialité : musique noire américaine
salaire/semaine : 3 $

FOR	12	DEX	14	INT	11
CON	12	APP	12	POU	12
TAI	14	SAN	65	EDU	9
PdV	13				

compétences :

armes :

Poings	45%	1D3 + 1D4
Matraque	55%	1D6 + 1D4
Rasoir	40%	1D4 + 1D4

Glen "Shorty" Mc DONOUGH

né le : 17/10/1895
à : Belfast, Irlande
poids : 52 kg
taille : 1m55
cheveux : roux
yeux : bleus
signe (s) particulier (s) :
taches de rousseur
adresse : 7/131 Aces street, Boston
antécédent (s) :
néant
profession : barman
spécialité : Irish coffee (cocktail)
salaire/semaine : 10 $

FOR	9	DEX	12	INT	14
CON	10	APP	12	POU	15
TAI	8	SAN	55	EDU	13
PdV	9				

compétences :		***armes :***		
Baratin	45%	Matraque	45%	1D6
Discussion	60%			

Harry "Woody" WOODS

né le : 27/02/1890
à : Montgomery, Alabama
poids : 69 kg
taille : 1m71
cheveux : bruns
yeux : noirs
signe (s) particulier (s) :
cicatrice au menton
adresse : 7/98 Aces street, Boston
antécédent (s) :
serveur à l'hôtel Concorde de New York
profession : serveur
spécialité : mise en place
salaire/semaine : 5 $

FOR	12	DEX	15	INT	14
CON	13	APP	11	POU	15
TAI	11	SAN	55	EDU	14
PdV	12				

compétences :		***armes :***
Discussion	65%	
Eloquence	70%	
Marchandage	45%	

Silvio "Sil" HEIN

né le : 10/05/1892
à : Des Moines, Iowa
poids : 82 kg
taille : 1m79
cheveux : noirs
yeux : marron
signe (s) particulier (s) :
néant
adresse : 7/112 Aces street, Boston
antécédent (s) :
serveur au Cat Club de Des Moines
profession : serveur
spécialité :
parle couramment allemand et hongrois
salaire/semaine : 5 $

FOR	12	DEX	14	INT	14
CON	12	APP	13	POU	13
TAI	12	SAN	60	EDU	12
PdV	12				

compétences :		***armes :***
Baratin	65%	
Discussion	50%	
Marchandage	45%	

Mary "Milady" LLOYD

née le : 23/03/1899
à : Boston, Massachussetts
poids : 58 kg
taille : 1m61
cheveux : auburn
yeux : marron
signe (s) particulier (s) :
maquillage excessif
adresse : 7/114 Aces street, Boston
antécédent (s) :
néant
profession : serveuse
spécialité :
connaissance du *gratin* de Boston
salaire/semaine : 5 $

FOR	10	DEX	13	INT	14
CON	9	APP	14	POU	15
TAI	9	SAN	55	EDU	12
PdV	9				

compétences :		***armes :***
Baratin	80%	
Discussion	70%	
Psychologie	50%	

Vesta "La Garce" TILEY

née le : 24/07/1892
à : Santa Fe, Nouveau Mexique
poids : 59 kg
taille : 1m73
cheveux : noirs
yeux : noisette
signe (s) particulier (s) :
scarabée tatoué sur l'épaule droite
adresse : 7/136 Aces street, Boston
antécédent (s) :
8 ans au Smoke Inn de Santa Fé
profession : Jazzy-Belle
spécialité : arnaque
salaire/semaine : 5 $ le bouchon

FOR	10	DEX	14	INT	16
CON	12	APP	19	POU	15
TAI	12	SAN	80	EDU	11
PdV	12				

compétences :		***armes :***
Baratin	85%	
Marchandage	75%	

Grace "Honey" ALLEN

née le : 1/04/1896
à : Wichita, Kansas
poids : 54 kg
taille : 1m68
cheveux : roux
yeux : verts
signe (s) particulier (s) :
raffole des bijoux
adresse : 7/114 Aces street, Boston
antécédent (s) :
néant
profession : serveuse
spécialité : farces en tous genres
salaire/semaine : 5 $

FOR	11	DEX	14	INT	14
CON	10	APP	15	POU	15
TAI	10	SAN	60	EDU	13
PdV	10				

compétences :		***armes :***		
Discussion	70%	Derringer	30%	1D4

Lilian "Sweety" RUSSEL

née le : 30/08/1899
à : Raleigh, Caroline du Nord
poids : 48 kg
taille : 1m65
cheveux : blonds
yeux : bleus
signe (s) particulier (s) :
adore la couleur rouge
adresse : 7/135 Aces street, Boston
antécédent (s) :
néant
profession : Jazzy-Belle
spécialité : massages
salaire/semaine : 5 $ le bouchon

FOR	11	DEX	14	INT	14
CON	12	APP	18	POU	15
TAI	10	SAN	70	EDU	12
PdV	11				

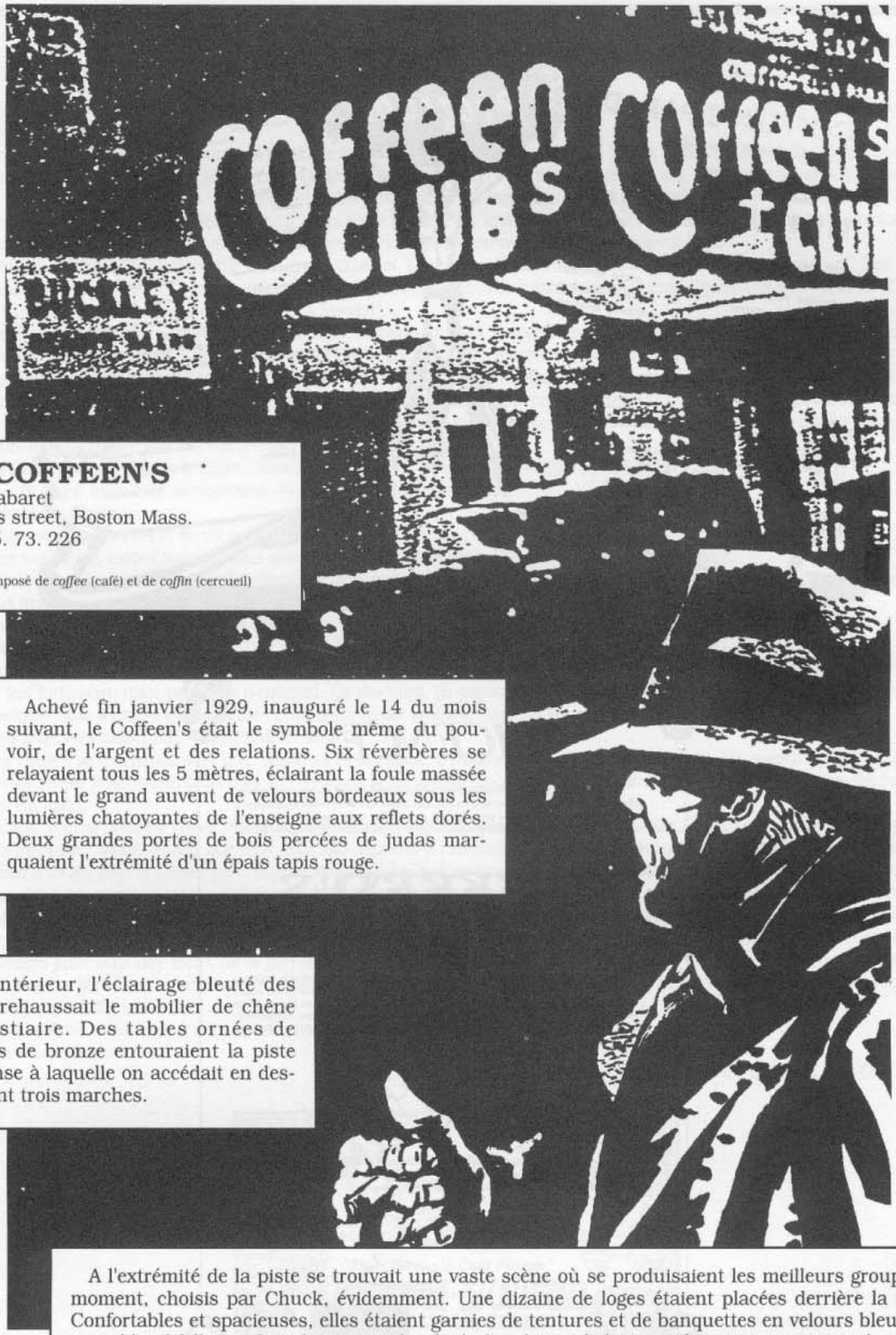
compétences :		***armes :***
Baratin	65%	
Discussion	35%	
Marchandage	70%	

Nelly "La Grande Nell" WALLACE

née le : 13/10/1889
à : Austin, Texas
poids : 67 kg
taille : 1m80
cheveux : châtains
yeux : gris
signe (s) particulier (s) :
porte des vêtements masculins
adresse : 7/140 Aces street, Boston
antécédent (s) :
2 ans à La Grange, Brownsville Station
profession : Jazzy-Belle
spécialité : *pousse-bouchon*
salaire/semaine : 5 $ le bouchon

FOR	13	DEX	15	INT	16
CON	12	APP	18	POU	15
TAI	16	SAN	70	EDU	15
PdV	14				

compétences :		***armes :***		
Baratin	70%	Poings	50%	1D3 + 1D4
Marchandage	50%			
Psychologie	65%			



LE COFFEEN'S

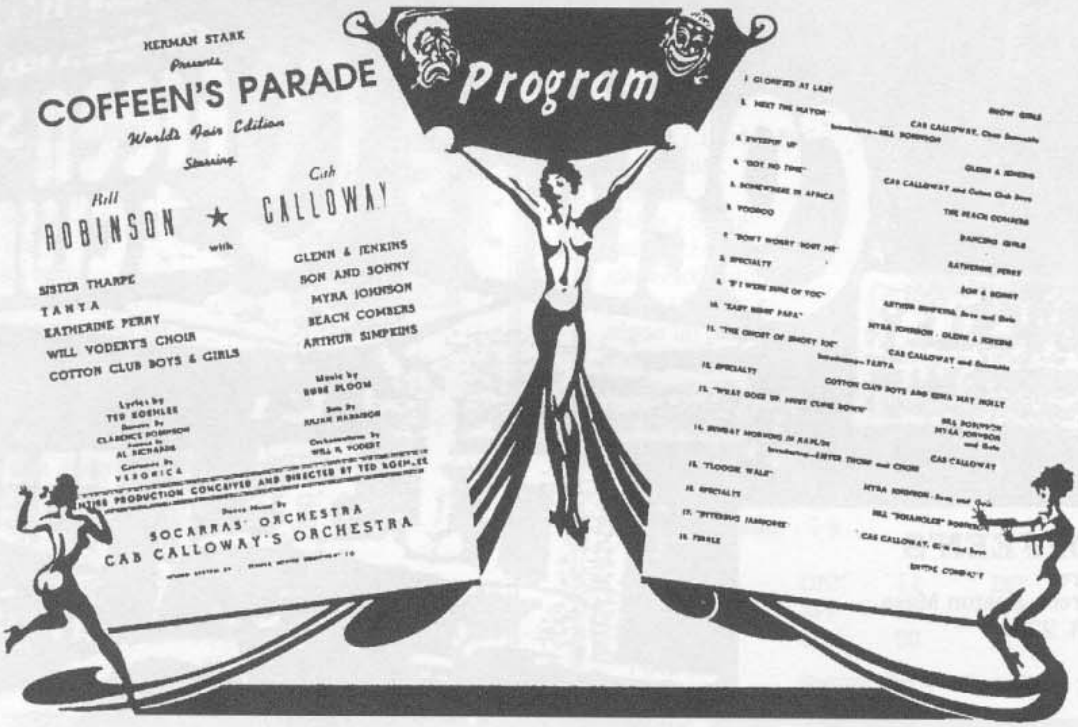
Bar-Cabaret
4, Aces street, Boston Mass.
Tél: 35. 73. 226

* mot composé de *coffee* (café) et de *coffin* (cercueil)

Achevé fin janvier 1929, inauguré le 14 du mois suivant, le Coffeen's était le symbole même du pouvoir, de l'argent et des relations. Six réverbères se relayaient tous les 5 mètres, éclairant la foule massée devant le grand auvent de velours bordeaux sous les lumières chatoyantes de l'enseigne aux reflets dorés. Deux grandes portes de bois percées de judas marquaient l'extrémité d'un épais tapis rouge.

A l'intérieur, l'éclairage bleuté des spots rehaussait le mobilier de chêne du vestiaire. Des tables ornées de lampes de bronze entouraient la piste de danse à laquelle on accédait en descendant trois marches.

A l'extrémité de la piste se trouvait une vaste scène où se produisaient les meilleurs groupes du moment, choisis par Chuck, évidemment. Une dizaine de loges étaient placées derrière la scène. Confortables et spacieuses, elles étaient garnies de tentures et de banquettes en velours bleu. Pour y accéder il fallait utiliser le petit couloir latéral en lattes de bois qui faisait pratiquement le tour de l'établissement. Par le côté gauche du "chemin de ronde", on accédait au bar : un zinc réfrigéré derrière lequel un immense miroir renvoyait l'image de la scène. Bien qu'au nom de Luccini, le Coffeen's était dirigé par Chuck. Il n'était pas une décision qui ne se prenait sans lui, un client qui n'entrait sans son accord. Les comptes se trouvaient dans le bureau, à l'intérieur d'un coffre qui contenait entre autres, une bouteille de pur malt et un 7.65 chargé...



LICENCE

mo iunqr to aeryipa mgeqvil molnert am tone selsjel incdi hu jire zse lumony l
redv aertde as asceboutp ampnou tra edcst lo bnuitr lonbvcre ti fres ilo lotralou t
mol trace dertupol cerazpre puno motar nstert esac lone speljel inudi tu ired
tredpuvdi aert derdert rde acebote apnou tbcrenest ardo obnuitr lonpacre tatort

COFFEEN'S

poitbuni lomare a nuit redv aertde as asceboutp ampnou tra edcst lo bnuitr lo
sertylo mpolo solilo tagra mol trace dertupol cerazpre puno motar nstert esac
elumon po unilon anui tredpuvdi aert derdert rde acebote apnou tbcrenest ar
fredoc ila lotrapou tamvace sert lompolo so ilotagreamoyarn tone selsjelincdi
poitbuni lomare an nuity redv aertde as asce outp iurs ampnou tre edcst lo bnuitr l

ilotagre *Salvatore Luccini*

pol cerazpre ke deskein topar outo tro abriffs ebtotart ri up yoypto taerzin
roraw ou naoum aoertre ap vinteinm main trer aturrera amare jatet eroit bet rise u
opiuyt azert dar tremlpurt ulas mo iunqr to aeryipa mgeqvil

lumony ati tu poit
fredcilo lotralou ta

Le programme d'un des spectacles et la licence du Coffeen's

14 février 1929

Saint Valentin au Coffeen's

Nous avions envoyé les cartons d'invitation à tous nos amis et connaissances. A 20 heures, le personnel était en place, le band aussi. J'étais plutôt fébrile.

A 22 heures, tous les invités étaient là. Il y avait le professeur Calaghan, directeur du Musée d'Histoire Naturelle de New York, Russel Keen le promoteur, Zach Procok le gérant de la Cartouche d'Or, le docteur Partana, l'écrivain Jorg Goodwind, le collectionneur Mathew Amard, le directeur de l'Union Bank : Hammerton, John Burnham le businessman en compagnie de Curtis et du fournisseur de Salvatore : un certain Mr Brown (Al Capone). Il y avait aussi toute l'équipe du tournage de La mort du Vampire : Janus Fox le réalisateur, Sir Walter Murray le producteur, Bela Lugosi, la belle Anna Clark et les cameramen Mendes et Vincenti.

Bien entendu, l'agence Nightmare était là au grand complet. Leurs yeux brillaient et je savais à présent qu'il y croyaient. Il ne manquait qu'une personne à l'appel. Je lui avais pourtant envoyé une invitation. Le lieutenant Parkinson était-il jaloux de notre réussite ?

Le jazz band de J. M. Weber entama le "Coffeen's Special".

- *M'sieur Brown, téléphone pour vous !* hurla Shorty, le barman. Tout le monde suivit Brown du regard, le vit coller l'appareil à son oreille, sourire, puis raccrocher. Il revint parmi nous l'air goguenard, distribuant des cigares à la volée. Tout le monde discutait bruyamment. Son Honneur Curtis s'entretenait avec Brown, Keen et Burnham. L'équipe de cinéma riait fort car Lugosi s'était servi un verre de jus de tomate et y trempait un sucre, affirmant que son sang préféré était celui des diabétiques. Simple gourmandise, assurait-il... Patrick, quant à lui, se tenait sur la scène, planté devant le rideau. Il regardait les cintres au plafond en baragouinant des trucs.

Le personnel bossait avec le sourire et le Band jouait des standards.

Salvatore me conduisit devant le micro. Dans ce brouhaha, je lui glissais à l'oreille, en désignant Patrick du menton :

- *Vire-moi ce cintré, mais avec ménagement. Tu sais comme il est susceptible !*
- *Sans problème Chuck.*

Il se dirigea vers De St Yves et lui dit poliment :

- *Excusez moi maître, mais il faut que vous alliez dans la salle avec les autres. Nous allons porter un toast.*
- *Ah oui très cher ? Alors pas trop de bulles dans mon champagne, s'il vous plaît. Vous savez, j'ai toujours des gaz après, et je n'apprécie guère.*
- *Ne vous inquiétez pas maître, je les coincerai pour vous, se moqua Salvatore.*
- *Les gaz ?* demanda benoîtement De St Yves.
- *Non, les bulles !*

Je tapais sur le micro pour le tester puis le baissais à ma hauteur car j'étais dans ma "limousine d'appartement". Je toussotais alors plusieurs fois fortement, mais personne n'entendit. Ça discutait, ça papotait, ça riait. Putain de basse-cour, manquait que le "poulet" ! J'avais quelque chose à dire et tout de suite ! D'un geste Weber arrêta le Band, et j'hurlai dans le microphone :

- *S'il vous plaît, mes amis... S'IL VOUS PLAIT !... MERDE !...*

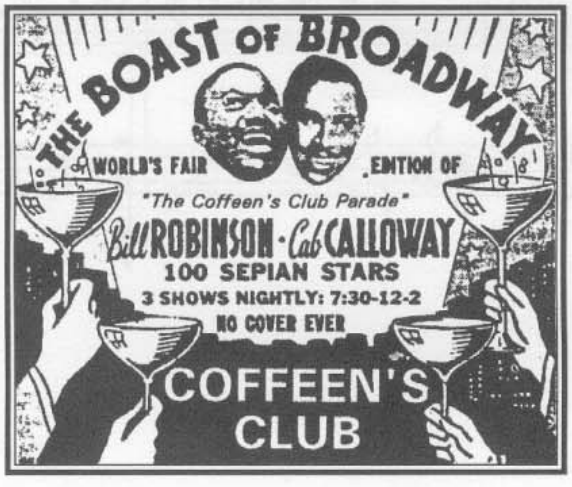
Tous les visages se tournèrent vers moi. Salvatore fit la clappe. Il frappait dans ses mains en criant "Un speech, un speech... (ad lib)". Plusieurs des invités le suivirent. Quel boucan ! Je levais la main et fit mon sourire n°45, celui avec lequel j'amadoue les fleurs de nave... et ils se turent enfin.

- *Ouais, bon, comme vous me l'avez si gentiment demandé, j'vais vous pousser ma jactance. Non Jason, t'inquiète pas j'vais pas m'allonger, je suis très bien... assis. Je vois que vous avez tous répondu à l'invitation de Salvatore, tous sauf un, mais il a dû louper son bus ! Mr Brown éclata d'un rire gras et sonore qui m'honora. Alors aujourd'hui, on inaugure la boîte de Sal... Plutôt chic, non ? J'avais tant espéré que, quand il ouvrirait, je pourrais danser un shag avec Miss Jones, mais mes pneus refusent de faire un pas de deux. Je pense qu'Harry devrait bientôt me trouver un truc. Ça presse pas Harry, tu sais ! Et comme dirait Salvatore "faut pas pousser"... Heu, cher Patrick vous faites attention à ce que je dis là ? Tenez-le par les nattes, qu'il reste un peu avec nous.* Brown riait toujours grassement, mais il n'était plus le seul. *Bref ! je voulais juste vous dire merci, de la part de Salvatore qui est trop "ému" pour causer. Alors je lève mon verre à notre santé à tous, puisque je ne peux plus lever autre chose. Ne souriez pas comme ça Miss Jones, je sais à quoi vous pensez, et je peux vous dire que... des lièvres, on a pas fini d'en lever !*

Sur ce, messieurs, mesdames, à votre avenir et que ça marche !...

Maestro, music please !!...

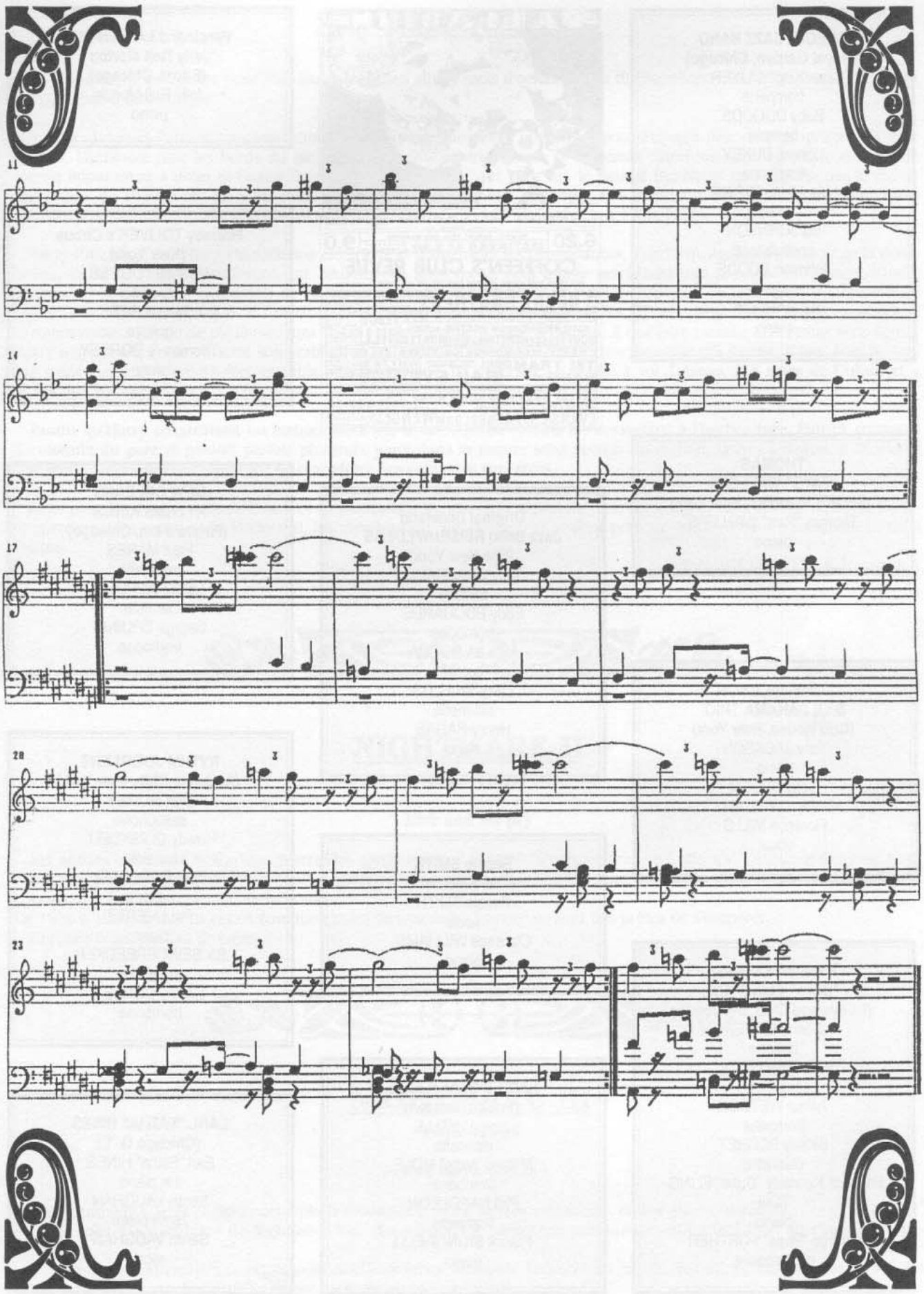
UNE HISTOIRE DE L'ONCLE CHUCK



COFFEEN'S SPECIAL

COMPOSITEUR
J-M WEBER

Tempo noire=150



CREOLE JAZZ BAND
(Royal Garden, Chicago)
Joe "King" OLIVER
trompette
Baby DOODDS
batterie
Honoré DUKEY
trombone
Luis ARMSTRONG
cornet
Bill JOHNSON
contrebasse
Johnson DODDS
clarinette
Lil HARDON
piano

Ferdinand LA MENTHE
"Jelly Roll Morton"
(Biloxi, Chicago)
Jelly Roll Morton
piano

Mariney TOLIVER's Circus
(New York)
Mariney TOLIVER
vocal
Tampa RED
guitare
Thomas A. DORSEY
piano

THOMAS
"FATS" WALLERS
(Small's Paradise, New York)
Thomas "Fats" WALLERS
piano

Original Dixieland
Jazz Band REISENWEDERS
(58e New York)
Tony SBARBARO
batterie
Eddy EDOUARDS
trombone
Nick LA ROCCA
cornet
Larry SHIELDS
clarinette
Henry RAGAS
piano

NEW ORLEANS
RYTHMS KINGS
(Firiars's Inn, Chicago)
Paul MARES
trompette
Léon RAPPOLO
clarinette
George BRUINIS
trombone

TONY JACKSON
& LE PANAMA TRIO
(Crib'House, New York)
Tony JACKSON
piano
Cora GREEN
Carolyn WILLIAMS
Florence MILLS
vocal

Bessie SMITH
(42e, Sinsinatti)
Bessie SMITH
vocal
Clarence WILLIAMS
piano

RYTHM JOGGLERS
(Alabama Club, New York)
Don MUREY
saxophone
Howdy QUISKSELL
bassiste
Tom GARGANO
batterie
Paul MERTZ
piano
Bix BEINDERBECKER
trompette
Tommy DORSEY
trombone

Edouard Kennedy
"Duke" ELINGTON
(Hollywood Club, Broadway)
Sonny GREER
batterie
Otto HARTWICK
saxophone
Arthur WETSOL
trompette
Sidney BECHET
clarinette
Edouard Kennedy "Duke" ELINGTON
piano
George "Pops" FORTHER
contrebasse

LADD'S BLACK ICES
(Pack's, Boston)
Jimmy LYTLLE
clarinette
Millfred "Miffe" MOLE
trombone
Phil NAPOLEON
trompette
Franck SIGNORELLI
piano

EARL "FATHA" HINES
(Chicago G. T.)
Earl "Fatha" HINES
1er piano
Sarah VAUGHAN
2ème piano
Sarah VAUGHAN
vocal

EPILOGUE

1929 fut une année calme pour Nightmare Inc. Bien sûr, le mois d'octobre nous fit frissonner, mais nous avions prévu des "échappatoires économiques"...

Agatha, Jason et Patrick, toujours animés par de grands desseins, insistèrent pour acquérir une vaste propriété à l'Est de Duluth, Minnesota (sur les bords du lac Supérieur), 50 hectares boisés et vallonnés entourant un magnifique manoir. Ce terrain appartenait à John et Suzan Burnham. Malheureusement pour lui, le pauvre Burnham ne supporta pas le climat "automnal" de 1929 et mit fin à ses jours début novembre. Accablée de dettes, Mrs Burnham décida de vendre la propriété un mois plus tard. Notre offre d'achat lui apparut comme une bénédiction et début 1930, l'affaire était close.

Harry fut chargé de refaire l'installation électrique et d'aménager les dépendances. Tandis qu'Agatha s'occupait de la décoration, Jason et Patrick installèrent une bibliothèque ainsi qu'un petit musée privé dans une des ailes du manoir. Chuck bougonnait et ne voulait rien savoir de cet investissement qu'il qualifiait de stupide. *"Ça nous coûte deux mois de recette au Coffeen's et ça nous sert à quoi ?"* hurlait-il. *"Je reste à Boston pour faire tourner les affaires pendant que tout le monde est à la cambrousse... Bande de pique-niqueurs !"*. Lors de sa première visite à Duluth, il dut faire marche arrière (au sens figuré, Harry n'ayant pas encore bricolé son fauteuil) et se rendre à l'évidence : cette petite merveille qui n'avait, il faut bien le dire, pas ruiné l'agence, s'avérait fort agréable et très pratique. La propriété se situait à vol d'oiseau, à 5 *miles* de Duluth et à moins de 150 *miles* du Canada par le lac.

Tandis qu'Harry construisait un embarcadère sur le lac, Agatha et Chuck s'essayèrent à l'horticulture. Patrick recensait les oiseaux du parc et passait parfois plusieurs jours dans la nature sans revenir au manoir. Quant à Jason, il découvrit une grotte dans laquelle il entreprit de reproduire des peintures rupestres...

Ainsi passèrent six années de calme et de tranquilité. Retirés et jouissant de rentrées d'argent confortables (la quasi-totalité provenant des recettes du Coffeen's), les membres de Nightmare Inc. avaient presque oublié à quoi ressemblait la vie à Boston...

I'VE HAD A DREAM, I.A. Morgenduft

NIGHTMARE II

1936 - 1938

Live and let pry

Six années ont passé lorsqu'une guerre des gangs éclate à Boston. Son épicentre : le Coffeen's. Entraînés dans un tourbillon infernal, les détectives parcourent l'Angleterre, la France, le Nouveau Mexique, l'Ethiopie, etc...

Les temps changent... les hommes aussi.

De 1936 à 1938, le monde est en ébullition et les larmes de Nightmare ne sont pas prêtes de s'évaporer.

Certains n'ont pas fini de payer...

NIGHTMARE III

1938 - 1944

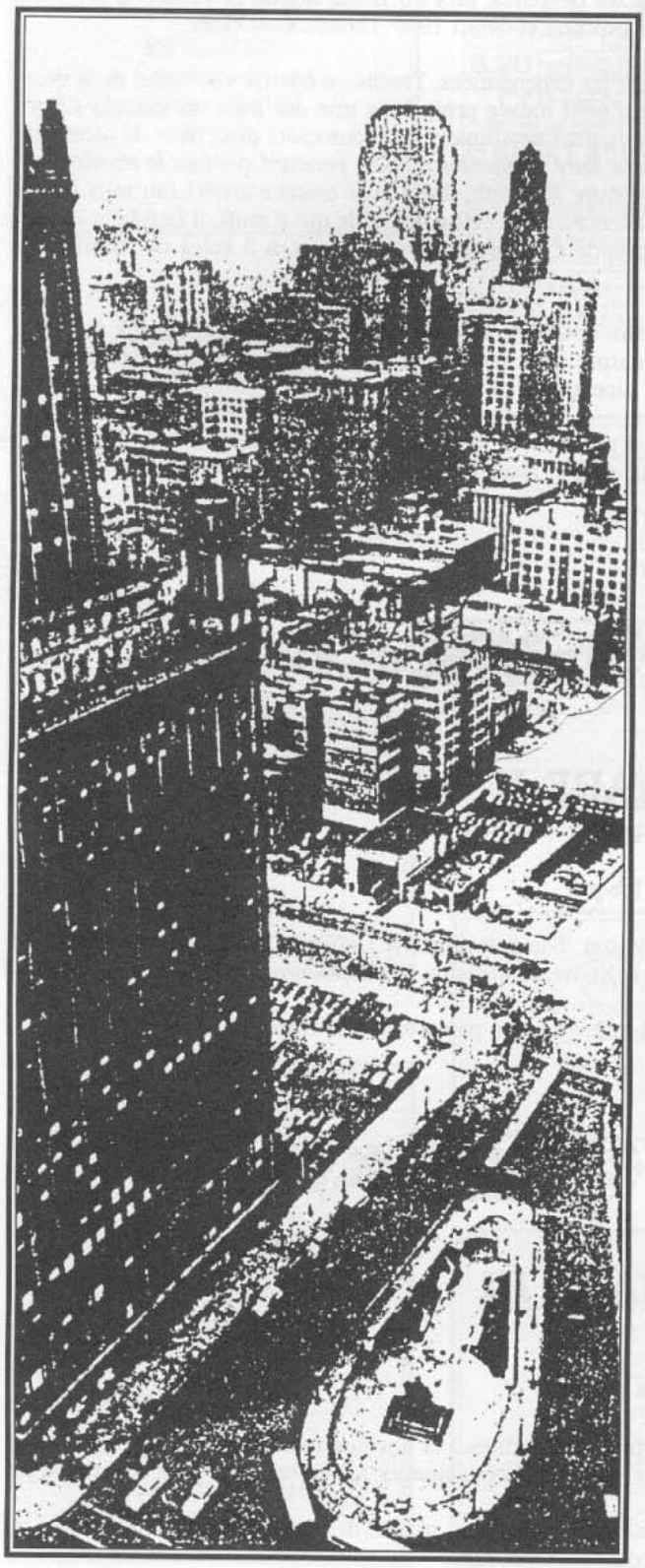
I've had a dream

Cinq continents, trois équipes, deux plans d'existence, treize pierres maudites... et une guerre mondiale.

Dernier volet des aventures de Nightmare Inc., dans lequel de nombreux personnages affrontent bien plus que les apparences...

Une campagne interdite aux petits joueurs et aux âmes sensibles. Préparez du papier, des filtres, du café, des verres, un décapsuleur, vos mouchoirs, de l'aspirine, des vitamines... et redoutez le mot FIN.

Glossaire



attorney (U.S.) *procureur de la République*
band (U.S.) *groupe musical*
bank notes (U.S.) *billets de banque*
biftons (argot) *billets de banque*
black (argot) *Noir*
bookmaker (U.S.) *preneur de paris*
bootlegger (U.S.) *trafiquants d'alcool*
braquer (argot) *menacer à l'aide d'une arme à feu*
breakfast (G.B.) *petit déjeuner*
broker (U.S.) *courtier, agent de change*
casse (argot) *cambriolage, braquage*
casting (U.S.) *distribution de rôles*
cent (U.S.) *1/100 de dollar*
cloche (argot) *bohème, mendicité, etc...*
commak (argot) *comme ça*
companero (espagnol) *compagnon*
coroner (U.S.) *médecin légiste*
coton (argot) *difficile*
défourailler (argot) *tirer*
Depredatore (espagnol) *dépravé/prédateur*
diner party (U.S.) *soirée repas*
faire la nique (argot) *berner, tourner en ridicule*
fleur de nave (argot) *imbécile, idiot, etc...*
free-lance (U.S.) *à son compte, pigiste*
gang overlord (U.S.) *chef de gang*
gratin (argot) *dessus du panier*
gunmen (U.S.) *bandits, gangsters*
hobby (U.S.) *passe-temps*
Jazzy-Belle (U.S.) *entraîneuse*
jet set (U.S.) jet society : *la haute société*
job (U.S.) *travail, boulot*
kif (Maroc) *haschich*
mile (U.S.) *terrestre (1609 m) ou nautique (1852 m)*
milieu (abr.) *milieu du gangstérisme*
new deal (U.S.) *nouvelle donne, nouvelles cartes*
news (U.S.) *les nouvelles (informations)*
nippes (argot) *habits*
pain (argot) *coup de poing*
parc à os (argot) *cimetière*
party (U.S.) *fête (surprise party)*
pègre (argot) *monde des bas-fonds*
perf (abr.) *perfusion*
pointure (argot) *personnalité importante*
ponte (argot) *personnalité importante*
pousse-bouchon (argot) *entraîneuse*
prince (argot) *personnalité des plus importantes*
rital (argot) *italien*
scoop (U.S.) *la primeur de l'information*
skyscraper (U.S.) *gratte-ciel*
speakeasy (U.S.) *bar clandestin*
suffragettes (G.B.) *militantes pour le droit de vote féminin*
syndicat (abr.) *Syndicat du Crime*
taxi-driver (U.S.) *chauffeur de taxi*
toubib (argot) *médecin*
trimer (argot) *travailler dur*
underworld (U.S.) *les bas-fonds*

Annexes

Le papier à l'en-tête de l'agence

Les feuilles de personnage

1 fiche d'identification

Les personnages non joueurs

Les personnages de remplacement

1 feuille de personnage vierge

La mort vous cherche ?... Nous la trouvons pour vous !

NIGHTMARE Agency
Arkham Tower - 13, Miskatonic Street
Boston, MASS.
Tél : 35. 16. 877

Boston, le

Nightmare AGENCY

Nom Charles Edward "Chuck"BYRNE
Age 35 ans **Sexe** Masculin
Profession Détective
Nationalité Américaine
Résidence Boston, Mass.

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	14	**DEX**	13	**INT**	14
CON	11	**APP**	11	**POU**	16
TAI	10	**SAN**	99	**EDU**	8
Idée	70	**Chance**	80	**Conn.**	40

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 **16** 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 **10** 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

Ecole Ecole de police de New Orleans, Louisiane
Diplômes
Bonus/Pénalités au dommage + 1D4

POINTS DE SANTE MENTALE

(**Folie**.....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47
48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73
74 75 76 77 78 79 **80** 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00) ...	Ecouter (60) ...	Occultisme (20) ...
Archéologie (00) ...	Electricité (20) ...	Parler Cajun (90) ...
Astronomie (00) ...	Eloquence (05) ...	Parler (00) ...
Baratin (60) ...	Esquiver (35) ...	Pharmacologie (20) ...
Bibliothèque (35) ...	Géologie (00) ...	Photographie (10) ...
Botanique (00) ...	Grimper (60) ...	Pickpocket (05) ...
Camouflage (30) ...	Histoire (35) ...	Piloter un Avion (00) ...
Chanter (55) ...	Lancer (50) ...	Premiers Soins (35) ...
Chimie (00) ...	Linguistique (00) ...	Psychanalyse (00) ...
Comptabilité (35) ...	Lire/Ecrire Anglais (80) ...	Psychologie (35) ...
Conduire Automobile (60) ...	Lire/Ecrire Cajun (45) ...	Sauter (60) ...
Conduire Engin Lourd (00) ...	Lire/Ecrire (00) ...	Se Cacher (30) ...
Crédit (15) ...	Lire/Ecrire (00) ...	Soigner Empoisonnement (05) ...
Dessiner une Carte (10) ...	Marchandage (35) ...	Soigner Maladie (05) ...
Diagnostiquer Maladie (05) ...	Mécanique (40) ...	Suivre une Piste (20) ...
Discrétion (55) ...	Monter à Cheval (05) ...	Trouver Objet Caché (70) ...
Discussion (30) ...	Mythe de Cthulhu (00) ...	Zoologie (00) ...
Droit (50) ...	Nager (35) ...	..... (...) ...

ARMES

Armes	**Att.**	**Dommages**	**Empal.**	**Parade**
7, 65 mm (70)	... %	1D8	... %	... %
Matraque (40)	... %	1D6	non	... %
Thompson (40)	... %	1D10 + 2	... %	non
Pieds (40)	... %	1D6	non	non
Poings (60)	... %	1D3	non	non
Tête (25)	... %	1D4	non	non
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %

SORTS CONNUS, AUTRES COMPETENCES, NOTES

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Nightmare AGENCY

Nom Jason MELLYSON
Age 37 ans **Sexe** Masculin
Profession Professeur
Nationalité Américaine
Résidence Boston, Mass.

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	13	**DEX**	14	**INT**	19
CON	11	**APP**	14	**POU**	14
TAI	15	**SAN**	99	**EDU**	18
Idée	95	**Chance**	60	**Conn.**	90

Ecole Miskatonic University
Diplômes Anthropologie, Archéologie
Bonus/Pénalités au dommage + 1D4

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 **14**
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 **13** 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTE MENTALE

(**Folie**.....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47
48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 **70** 71 72 73
74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (65)	...	Ecouter (30)	...
Archéologie (90)	...	Electricité (10)	...
Astronomie (10)	...	Eloquence (65)	...
Baratin (05)	...	Esquiver (50)	...
Bibliothèque (70)	...	Géologie (30)	...
Botanique (15)	...	Grimper (35)	...
Camouflage (50)	...	Histoire (35)	...
Chanter (05)	...	Lancer (25)	...
Chimie (20)	...	Linguistique (70)	...
Comptabilité (20)	...	Lire/Ecrire Anglais (90)	...
Conduire Automobile (25)	...	Lire/Ecrire Latin (25)	...
Conduire Engin Lourd (00)	...	Lire/Ecrire Allemand (35)	...
Crédit (60)	...	Lire/Ecrire Italien (50)	...
Dessiner une Carte (40)	...	Marchandage (05)	...
Diagnostiquer Maladie (05)	...	Mécanique (30)	...
Discrétion (30)	...	Monter à Cheval (55)	...
Discussion (50)	...	Mythe de Cthulhu (00)	...
Droit (15)	...	Nager (25)	...
Occultisme (05)	...		
Parler Allemand (60)	...		
Parler Français (50)	...		
Pharmacologie (30)	...		
Photographie (10)	...		
Pickpocket (05)	...		
Piloter un Avion (00)	...		
Premiers Soins (30)	...		
Psychanalyse (50)	...		
Psychologie (55)	...		
Sauter (25)	...		
Se Cacher (30)	...		
Soigner Empoisonnement (05)	...		
Soigner Maladie (05)	...		
Suivre une Piste (10)	...		
Trouver Objet Caché (35)	...		
Zoologie (20)	...		
..... (...)	...		

ARMES

Armes	**Att.**	**Dommages**	**Empal.**	**Parade**
Feuret (80) (50)	... %	1D6	... %	... %
Fusil (60)	... %	4D6 (10 m)	non	... %
de chasse		2D6 (20 m)	non	... %
calibre 12		1D6 (50 m)	non	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %

SORTS CONNUS, AUTRES COMPETENCES, NOTES

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Nightmare AGENCY

Nom Agatha Jones
Age 32 ans **Sexe** Féminin
Profession Journaliste
Nationalité Américaine
Résidence Boston, Mass.

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	11	**DEX**	12	**INT**	14
CON	9	**APP**	16	**POU**	15
TAI	11	**SAN**	99	**EDU**	19
Idée	70	**Chance**	75	**Conn.**	95

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	**10**	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

Ecole Miskatonic University
Diplômes Histoire
Bonus/Pénalités au dommage

POINTS DE SANTE MENTALE

(**Folie**.....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 **75** 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00) ...	Ecouter (65) ...	Occultisme (05) ...
Archéologie (45) ...	Electricité (10) ...	Parler Chinois (30) ...
Astronomie (00) ...	Eloquence (05) ...	Parler (00) ...
Baratin (50) ...	Esquiver (30) ...	Pharmacologie (00) ...
Bibliothèque (65) ...	Géologie (10) ...	Photographie (40) ...
Botanique (00) ...	Grimper (40) ...	Pickpocket (05) ...
Camouflage (25) ...	Histoire (70) ...	Piloter un Avion (00) ...
Chanter (15) ...	Lancer (25) ...	Premiers Soins (50) ...
Chimie (15) ...	Linguistique (10) ...	Psychanalyse (00) ...
Comptabilité (50) ...	Lire/Ecrire Anglais (95) ...	Psychologie (45) ...
Conduire Automobile (20) ...	Lire/Ecrire Chinois (15) ...	Sauter (25) ...
Conduire Engin Lourd (00) ...	Lire/Ecrire (00) ...	Se Cacher (10) ...
Crédit (50) ...	Lire/Ecrire (00) ...	Soigner Empoisonnement (05) ...
Dessiner une Carte (50) ...	Marchandage (05) ...	Soigner Maladie (05) ...
Diagnostiquer Maladie (05) ...	Mécanique (20) ...	Suivre une Piste (10) ...
Discrétion (10) ...	Monter à Cheval (05) ...	Trouver Objet Caché (60) ...
Discussion (50) ...	Mythe de Cthulhu (00) ...	Zoologie (00) ...
Droit (35) ...	Nager (25) ...	..... (...) ...

ARMES

Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade
45 auto (60)	... %	1D10 + 2	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %

SORTS CONNUS, AUTRES COMPETENCES, NOTES

Nightmare AGENCY

Nom Patrick De SAINT YVES
Age 36 ans **Sexe** Masculin
Profession Parapsychologue
Nationalité Américaine
Résidence Boston, Mass.

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	15	**DEX**	12	**INT**	15
CON	15	**APP**	12	**POU**	16
TAI	14	**SAN**	99	**EDU**	16
Idée	75	**Chance**	80	**Conn.**	80

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 **16** 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 **14**
15 16 17 18 19 20 21

Ecole Miskatonic University
Diplômes Occultisme
Bonus/Pénalités au dommage + 1D4

POINTS DE SANTE MENTALE

(**Folie**.....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47
48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73
74 75 76 77 78 79 **80** 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (40)	... Ecouter (40)	... Occultisme (80) ...
Archéologie (00)	... Electricité (10)	... Parler Français (50) ...
Astronomie (30)	... Eloquence (05)	... Parler (00) ...
Baratin (45)	... Esquiver (45)	... Pharmacologie (10) ...
Bibliothèque (45)	... Géologie (00)	... Photographie (10) ...
Botanique (30)	... Grimper (40)	... Pickpocket (05) ...
Camouflage (25)	... Histoire (20)	... Piloter un Avion (00) ...
Chanter (25)	... Lancer (35)	... Premiers Soins (65) ...
Chimie (05)	... Linguistique (00)	... Psychanalyse (00) ...
Comptabilité (10)	... Lire/Ecrire Anglais (80)	... Psychologie (35) ...
Conduire Automobile (30)	... Lire/Ecrire Français (30)	... Sauter (25) ...
Conduire Engin Lourd (10)	... Lire/Ecrire (00)	... Se Cacher (10) ...
Crédit (15)	... Lire/Ecrire (00)	... Soigner Empoisonnement (25) ...
Dessiner une Carte (10)	... Marchandage (05)	... Soigner Maladie (05) ...
Diagnostiquer Maladie (25)	... Mécanique (20)	... Suivre une Piste (10) ...
Discrétion (40)	... Monter à Cheval (05)	... Trouver Objet Caché (40) ...
Discussion (55)	... Mythe de Cthulhu (00)	... Zoologie (00) ...
Droit (05)	... Nager (30)	... . (...) ...

ARMES

Armes	**Att.**	**Dommages**	**Empal.**	**Parade**
Cal. 32 (60)	... %	1D8	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %

SORTS CONNUS, AUTRES COMPETENCES, NOTES

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Nightmare AGENCY

Nom Harry Simon STECK
Age 35 ans **Sexe** Masculin
Profession Mécanicien
Nationalité Américaine
Résidence Boston, Mass.

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	13	**DEX**	13	**INT**	12
CON	14	**APP**	12	**POU**	16
TAI	16	**SAN**	99	**EDU**	14
Idée	70	**Chance**	80	**Conn.**	40

Ecole Richmond College, Virginie
Diplômes
Bonus/Pénalités au dommage + 1D4

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 **16** 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTE MENTALE

(**Folie**.....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47
48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73
74 75 76 77 78 79 **80** 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00)	... Ecouter (45)	... Occultisme (05) ...
Archéologie (00)	... Electricité (40)	... Parler Français (60) ...
Astronomie (00)	... Eloquence (05)	... Parler (00) ...
Baratin (50)	... Esquiver (36)	... Pharmacologie (00) ...
Bibliothèque (25)	... Géologie (20)	... Photographie (10) ...
Botanique (15)	... Grimper (40)	... Pickpocket (10) ...
Camouflage (45)	... Histoire (20)	... Piloter un Avion (10) ...
Chanter (05)	... Lancer (40)	... Premiers Soins (40) ...
Chimie (00)	... Linguistique (00)	... Psychanalyse (00) ...
Comptabilité (25)	... Lire/Ecrire Anglais (70)	... Psychologie (25) ...
Conduire Automobile (58)	... Lire/Ecrire Français (30)	... Sauter (25) ...
Conduire Engin Lourd (50)	... Lire/Ecrire (00)	... Se Cacher (30) ...
Crédit (30)	... Lire/Ecrire (00)	... Soigner Empoisonnement (05) ...
Dessiner une Carte (20)	... Marchandage (25)	... Soigner Maladie (05) ...
Diagnostiquer Maladie (10)	... Mécanique (60)	... Suivre une Piste (15) ...
Discrétion (15)	... Monter à Cheval (05)	... Trouver Objet Caché (35) ...
Discussion (18)	... Mythe de Cthulhu (00)	... Zoologie (00) ...
Droit (05)	... Nager (25)	... . (...) ...

ARMES

Armes	**Att.**	**Dommages**	**Empal.**	**Parade**
Cal. 38 (45)	... %	1D10	... %	... %
Clef anglaise (40)	... %	1D6 + 1D4	non	... %
Cric (30)	... %	1D6	non	... %
Pieds (35)	... %	1D6	non	non
Poings (65)	... %	1D3	non	non
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %

SORTS CONNUS, AUTRES COMPETENCES, NOTES

ARKHAM TOWER.13, MISKATONIC STREET. BOSTON (Mass.)

photo

n°

pouce index

nom.....prénom.....
alias.....nationalité.....
âge.....ans...taille....m....poids.....kg
peau.....yeux.....
cheveux.....barbe.....
dernier domicile connu.....
.....
profession.....
signe(s) particulier(s).....
.....
.....
antécédent(s).....
.....
.....
.....
note(s).....
.....
.....

LES PERSONNAGES NON JOUEURS

Nom/Prénom	*Profession*	*Lieu*	*Page*
ALGERMON Peter	notaire	Boston	119
AMARD Mathiew	amateur d'art	Boston	112
ANSELMI Albert	gangster	Chicago	90
ARBOGAST Ruth	infirmière chef	Belcour	58
BALLAS Maria	cantatrice	Rocksaff	32
BARNES Nick	ltn. de police	Boston	85
BECKET Edward	cpt. de police	New York	43
BECKET Thérèse	riche veuve	Rocksaff	32
BEEDLE Georgina	infirmière	Rocksaff	29
BELCOUR Vernon	shaman	Oberon	55
BERGER Martha	domestique	Los Angeles	126
BERGER Pierre	domestique	Los Angeles	126
BILLINGTON Amanda	sorcière	Boston	23
BISONETTE Douglas	Indien	Oberon	55
BONNET Graham	entrepreneur	Boston	82
BRACKSTONE Brian	infirmier	Rocksaff	29
BROOKS Bertold	gangster	Las Vegas	34
BROOKS Brian	fils de Bertold Brooks	Rocksaff	34
BRUNSWICK Ralph	politicien	Rocksaff	34
BUCKOWSKY Greg	jardinier	Rocksaff	29
BURANIA José	cpt. du Carmania	Boston	85
BURKO Tony	gangster	Chicago	92
BURNHAM John	juriste	New York	136
BUSH Nathan	shérif	Oberon	56
CALAGHAN A. R.	dir. N. Y. Museum	New York	43
CALDWELL John	interne	Belcour	58
CAMPAGNA Louis	gangster	Chicago	90
CANTA Innocento	gangster	Rocksaff	34
CAPONE Alphonse "Scarface"	chef de gang	Chicago	89
CARNEY Larry	boxeur	New York	141
CASSAGLIA Emiliano	hotelier	Puerto Cortes	94
CAYNE Théobald Rufus	architecte	Boston	18
CETTI Paolo	gangster	Rocksaf	32
CHAMPFLEUR Edouard	domestique	Boston	110
CHAMPFLEUR Isabelle	domestique	Boston	111
CLARK Anna	star du cinéma	Hollywood	122
COLE Mathew	colonel en retraite	Rocksaff	32
COLLINS John	retraité	Rocksaff	32
COLLINS Louise	retraitée	Rocksaff	32
COLLINS Martin Allan	sgt. de police	Boston	76
COOPER Henry	professeur	Honduras	104
CRACK Jim	courtier en assurances	Rocksaff	32
CROMWELL Martin	homme d'affaires	Boston	112
CUKOR Philip	ex-star du cinéma	Los Angeles	132
CURTIS A. P.	maire de Boston	Boston	62
DIAMOND Frank	gangster	Chicago	90
DOMINO Pablo	guide	Puerto Cortes	96
DRACKER Ambruse	attorney	Boston	26
DRUMOND Gary	étudiant	Belcour	58
DRUMP Douglas	homme d'affaires	New York	138
ELDRIDGE Roy	homme à tout faire	New York	139
EVERT Martin	chirurgien	Rocksaff	35
FARLEY Auguste	sénateur maire	Nouvelle-Orléans	62
FARLEY Suzanne	infirmière	Rocksaff	29
FIDLER Anna	femme d'avocat	Rocksaff	32
FINNERTY John	cuisinier	Rocksaff	29
FOREMAN Kate	tueur à gages	Nouvelle-Orléans	64
FOX Janus	rélisateur	Hollywood	122
FREAK Zadok	chirurgien-dentiste	Boston	71
FREDERICKS Robert	médecin	Rocksaff	32
FREENUT Tom	infirmier	Rocksaff	29
FRISH Samuel	psychiatre	Boston	72
FUENTE Diego	porteur hondurien	Puerto Cortes	97

Nom/Prénom	Profession	Lieu	Page
FULEY Matt	photographe	Boston	109
GAFFER Bill	secrétaire	Rocksaff	29
GALFAS David	notaire	Rocksaff	32
GAMBIT Ben	manutention, gardiennage	Boston	82
GARCIA Miguelito	porteur hondurien	Puerto Cortes	97
GARFIELD Bruno	broker	New York	140
GENOVA Pete	patron du Pete's Bar	Boston	8
GENTRY Thomas	artiste peintre	Boston	108
GIBBONS Emil	pharmacologue	Los Angeles	132
GIBBONS Nathania	sœur d'Emil Gibbons	Los Angeles	132
GOODWIN John	romancier	Boston	111
GRABE Timothy	cascadeur	Hollywood	122
GRANDISON Tim	clochard	Boston	123
GREENWOOD Wanda	secrétaire	Boston	117
GREGORY Glen	camionneur	Boston	82
GRIEVES Harold	infirmier	Rocksaff	29
GRODT Velma	maquilleuse	Hollywood	122
GUZIK Jack	gangster	Chicago	90
HAMMERTON Nathaniel	banquier	Boston	112
HAWKS Ruppert	comptable	Boston	75
HEART William	journaliste	Boston	72
HELLER Natan	sgt. de police	Boston	76
HEMING Zach	homme à tout faire	Belcour	58
HERSKIN Albert	assureur	Boston	71
HEYMAN Preston	manutentionnaire	Boston	82
HIGGINS Joe	coroner	Los Angeles	131
HINMATON YALAKTIT	démon indien	Belcour	60
HOOK Beef	tueur à gages	New Orleans	64
HOYTE Janyce	secrétaire	Boston	82
HUGUES Wilmarth	assureur	Boston	71
JANSEN David	employé des eaux	Los Angeles	130
KEEN Russel	promoteur	Boston	63
KIRSCHENHEIM Cecilia	aide soignante	Belcour	58
KULIN Lea	infirmière	Rocksaff	29
KUPFERGRUM Peter	majordome	Boston	111
LANG Joe	détective public	Boston	63
LEGS James	psychiatre	Los Angeles	131
LEMON Timothy	vagabond	New York	46
LITTLE STEP Walter	détective privé	Los Angeles	130
LOLORDO Joseph	gangster	Chicago	90
LUCCINI Salvatore	tueur à gages	Boston	107
LUGOSI Bela	star du cinéma	Hollywood	122
MAC CARTY Timothy	propriétaire terrien	Rocksaff	32
MAC DOWELL Ozzy	avocat	Boston	71
MAC GURN Jack	gangster	Chicago	90
MAC MICHAEL Roberta	infirmière	Rocksaff	29
MAIDEN Owney	patron du Cotton Club	New York	138
MALONE Doug	acteur	Hollywood	122
MANN Joseph	révérend	Oberon	56
MANSEL John	médecin de "famille"	Chicago	89
MARSH Timothy	huissier	Boston	73
MARTINS Stanley	coroner	Boston	75
MASON Franck	acteur	Hollywood	122
MASON Paul	shaman	Oberon	53
MATHEW Gordon	technicien cinéma	Hollywood	122
MATIC Wiburn	avoué	Boston	25
MENDES Anatol	cameraman	Hollywood	122
MILLER Dexter	détective public	Boston	63
MINAS Nelly	secrétaire	Rocksaff	34
MIRAMON Kathryn	sans profession	Belcour	58
MOLOKO	sorcier hondurien	Honduras	99
MONTPELLIER J. G.	avovat	Boston	77
MOOLIGAN Karl	médecin	Rocksaff	29
MORGENDUFT I. A.	avocat conseil	Boston	24
MORTON-BISHOP Jack	retraité	Belcour	58

Nom/Prénom	Profession	Lieu	Page
MORTON-BISHOP Martha	retraitée	Belcour	58
MURPHY Georgie	agent de police	Boston	75
MURPHY Manfred	gardien de nuit	Boston	76
MURRAY Walter	producteur	Los Angeles	125
NITTI Frank	gangster	Chicago	90
O'BANNION Dion	chef de gang	Chicago	95
OSTIN Michael	cuisinier	Rocksaff	29
PAINE Jefferson	patron du Bottom Club	Bâton Rouge	7
PARKINSON Jeremy	ltn. de police	Boston	26
PARTANA Scotty	médecin	Puerto Cortes	95
PASTORIO Rico	tueur à gages	New Orleans	64
PELVIS Georgina	prostituée	Boston	123
PENDERGAST Steven	infirmier	Rocksaff	29
PERKINS Daniel	sgt. de police	Los Angeles	130
PEROTTO Rick	infirmier	Rocksaff	29
PIQUETT Louis	avocat	Chicago	90
PRICE Russel	rédacteur en chef	Boston	15
PROCOCK Gandalf	antiquaire	Boston	74
PROCOCK Zachary	neveu de Gandalf	Boston	119
QUINLAND Tamara	femme d'affaires	Boston	71
RALEIGH Cinthia Ann	aide soignante	Belcour	58
RAWLIDGE Charles	détective privé	Boston	117
RIES Fred	gangster	Boston	20
RIO Frank	gangster	Chicago	90
ROBERTSON Clinton	bookmaker	Boston	81
ROBERTSON Josepha	dilettante	Rocksaff	32
ROBSKY Paul	agent fédéral	Chicago	88
ROBSON Hank	agent de police	Boston	75
SAMPLE Joe	libraire	Boston	24
SAMPSON Will Mato Sampa	Indien	Oberon	52
SANCHEZ Pedro	porteur hondurien	Puerto Cortes	97
SCALISE John	gangster	Chicago	90
SCHIELD Milton	politicien	Boston	110
SELLERS Roxanne	infirmière	Rocksaff	31
SHUFFLE Joe	tueur à gages	New-Orleans	64
SHULTZ Dutch	chef de gang	New York	138
SIMSON Fiona	étudiante	Rocksaff	32
SMITH Harvey	facteur	Obéron	55
SOFT Mickey	acteur	Hollywood	122
SOLOMON Charles "King"	chef de gang	Boston	20
SPIKE	barman	New York	139
STACCATO Cynthia	tueur à gages	Chicago	85
STECK Harry	taxi-driver	Chicago	92
STEELMAN George	agent fédéral	Chicago	88
SUTTER Paul	infirmier	Rocksaff	29
TALLINGTON Carlotta	infirmière	Rocksaff	29
TRAVERS Sam	machiniste	Boston	122
TRUEMAN Jack	aventurier	Puerto Cortes	95
TUCKER Jeremy	ingénieur	New York	43
TWEENTON Gloria	ex-star du cinéma	Rocksaff	32
TYSON Martin Colin	sgt. de police	Boston	75
VAN ELZANG Colin	médecin	Rocksaff	29
VANZELLA Oscardo	tueur à gages	New-Orleans	64
VELASQUEZ Juan	porteur hondurien	Puerto Cortes	97
VINCENTI Rudolf	cameraman	Hollywood	122
WAGNER Roger	psychiatre	Boston	72
WANG Ohinira	extra-lucide	Boston	17
WATERFALL Roger	homme d'affaires	New York	136
WATERS June	ex-strip-teaseuse	Rocksaff	32
WEBER Irma	veuve d'Irwin Weber	Los Angeles	130
WEBER Irwin	machiniste	Hollywood	130
WEST Suzan	veuve de R. Waterfall	New York	140
WHALLEY Tom	secrétaire	Rocksaff	29
WHITEWOOD Iron	vétérinaire	Boston	71
YANCEE Daniel	cuisinier	Belcour	58

Les personnages de remplacement

Espérons que l'agence Nightmare n'ait pas à déplorer la mort de l'un de ses membres. Si toutefois une telle catastrophe se produisait, c'est l'agence entière qui serait mutilée. Nous recommandons donc au Gardien de jouer finement : ne pas laisser les joueurs penser qu'ils sont invincibles, les garder vivants, et ne pas se transformer en distributeur de mort (il existe d'autres jeux pour ça). Pour parer à toute éventualité et afin que la campagne ne s'achève pas prématurément à cause de la mort de l'un des détectives, nous vous présentons une équipe de réserve. Notez bien que ces personnages ne sont pas destinés à être joués, ce sont des remplaçants qui, si tout se passe bien, ne devraient jamais sortir de l'ombre. Toutefois, nous recommandons au Gardien de les faire intervenir comme PNJ au cours de la campagne, ceci afin de faciliter une éventuellle incorporation.

Jethro Steelfinger : 42 ans

Né en 1880 à Paris (Texas), c'est un homme grand et fort. Il a passé sa vie à combattre le crime sous toutes ses formes. Engagé à 17 ans dans les Texas Rangers, il a surveillé la frontière le long du Rio Grande.
C'est là qu'il a appris à tirer vite et juste face aux Mexicains, comancheros et autres bandits essayant de passer au Texas. Cinq ans plus tard, Jethro s'est fait embaucher par la célèbre agence de détectives Pinkerton. Il y a trouvé un travail à sa mesure et y est resté vingt ans. Vingt années pendant lesquelles il a appris toutes les ficelles du métier, enquêtant dans tous les Etats-Unis, filant même quelques suspects jusqu'en Amérique du Sud ou en Europe. Mais au terme de vingt ans de bons et loyaux services, Jethro fut mis en retraite anticipée.
On lui a offert une montre, une petite fête et "*Au revoir... et merci Mr Steelfinger*". Il a encaissé le coup calmement. Lui sait qu'il n'est pas fini et qu'il peut encore servir.
Alors, avec sa patience coutumière et ses excellents états de services, il va faire le tour de toutes les agences de détectives du pays.

FOR	16	DEX	13	INT	12
CON	15	APP	10	POU	12
TAI	15	SAN	60	EDU	10
PdV	15				

Compétences :
Baratin 50%; Camouflage 45%; Conduire Automobile 45%; Dessiner une Carte 40%; Discrétion 40%; Discussion 56%; Droit 45%; Ecouter 45%; Monter à Cheval 60%; Nager 40%; Premiers Soins 50%; Se Cacher 50%; Suivre une Piste 60%; T.O.C. 60%.

Armes :

Colt 45	65%	1D10 + 2
Fusil 30/36	55%	2D6 + 3

+130 points à repartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Sigmund Arhbogast : 36 ans

Chirurgien de son état, c'est un homme en bonne condition physique, plutôt affable et apprécié de tous ses collaborateurs.
Cela fait maintenant cinq ans que Sigmund opère à la clinique St James et enseigne la chirurgie (quelques heures par semaine) à la faculté de médecine. Pendant ses moments de repos, il se plonge dans la lecture de vieux grimoires.
L'ésotérisme et l'occultisme sont sa tasse de thé. Derrière cette passion pour les lectures ésotériques, Sigmund cache une envie inassouvie : découvrir le surnaturel. Il sait qu'il existe certains phénomènes inexpliqués. Il en parle souvent avec un homme de son âge : Patrick De St Yves.
Celui-ci et ses amis de l'agence Nightmare ont d'ailleurs souvent besoin de quelques services discrets tout à fait dans ses cordes.
Sigmund attend le moment où De St Yves tiendra sa promesse : l'emmener avec lui chasser le fantôme. Il serait prêt à tous les sacrifices pour découvrir toutes ces choses dont l'homme n'a pas encore pris conscience.
C'est un homme patient, et la prochaine fois que De St Yves viendra se faire recoudre, il lui en reparlera...

FOR	11	DEX	16	INT	15
CON	13	APP	12	POU	13
TAI	11	SAN	65	EDU	17
PdV	12				

Compétences :
Bibliothèque 68%; Chimie 45%; Crédit 70%; Diagnostiquer Maladie 45%; Discussion 54%; Electricité 30%; Eloquence 35%; Mécanique 40%; Occultisme 69%; Parler Français 60%; Pharmacologie 55%; Premiers Soins 89%; Psychologie 50%; Soigner Empoisonnement 40%; Soigner Maladie 40%.

Armes :

Scalpel	80%	1D4

+100 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Jonathan Samuel Willoughby : 25 ans

La famille Willoughby possède deux usines de conserves, quelques puits de pétrole et un paquet d'actions chez Ford. Issu d'une des familles les plus riches de Nouvelle Angleterre, Jonathan a donc grandi dans l'aisance. Il a fréquenté les meilleurs collèges d'Europe mais ne s'y est jamais fait remarquer pour l'intérêt qu'il portait à ses études. A 25 ans, Jonathan n'a encore jamais travaillé, non pas parce qu'il ne possède aucun diplôme, mais avant tout parce qu'il est fainéant. Et puis pourquoi travaillerait-il ? Fils unique, ses parents lui passent tous ses caprices. Jamais en manque d'argent, il change de voiture deux fois par an et collectionne les œuvres d'art. Que fait-il s'il ne travaille pas ? Il cherche l'aventure, la vraie, comme dans les livres de ses auteurs préféré : Mark Twain, Fennimore Cooper, Jack London, etc...
Ayant rencontré une ou deux fois les membres de l'agence Nightmare, il apprécie Jason Mellyson et admire Agatha Jones, une femme qui n'a pas froid aux yeux.

FOR	12	DEX	12	INT	13
CON	13	APP	16	POU	14
TAI	13	SAN	70	EDU	17
PdV	13				

Compétences :
Bibliothèque 45%; Comptabilité 40%; Conduire Automobile 50%; Crédit 70%; Discussion 50%; Eloquence 50%; Monter à Cheval 56%; Nager 50%; Lire, Ecrire, Parler Allemand 65%; Lire, Ecrire, Parler Français 58%; Photographie 59%; Piloter un Avion 50%.

Armes :
Lutte 60% voir Règles

+140 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Judith Mathew : 22 ans

Etre documentaliste à la Boston Public Library, c'est très agréable lorsqu'on aime la lecture et l'atmosphère chaude et feutrée des grandes salles silencieuses.
Le problème, c'est qu'il faut aussi s'occuper des étudiants trop consciencieux, ou des vieux casse-pieds qui, inévitablement, demandent des livres cachés au fin fond des rayonnages poussiéreux, contenant deux millions de volumes rangés sous les fresques de Puvis de Chavannes.
La vie n'est tout de même pas si pénible pour Judith; elle a 22 ans et une situation stable, cela est déjà bien. Mais elle ne désespère pas de vivre un jour quelque chose de plus exaltant. A la bibliothèque, elle a parfois la chance de rencontrer des personnages vraiment passionnants. A l'occasion de certaines enquêtes (qu'elle suit toujours dans le Globe), les détectives de Nightmare sont venus à plusieurs reprises prospecter dans de vieux livres : légendes, contes, histoires étranges... Elle le sait très bien car elle lit systématiquement les livres après eux. Etrange... mais intéressant. Judith aimerait tant en discuter un jour avec eux, surtout avec Mr Mellyson qui a tant de culture et de charme...

FOR	10	DEX	13	INT	13
CON	13	APP	15	POU	14
TAI	11	SAN	70	EDU	14
PdV	12				

Compétences :
Bibliothèque 70%; Chanter 65%; Dessiner une Carte 30%; Discrétion 65%; Ecouter 50%; Histoire 56%; Lire, Ecrire, Parler Espagnol 56%; Occultisme 20%; Psychologie 30%; T.O.C. 54%.

+150 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Charly Zwarck : 28 ans

Né à Toronto (Canada), Charly se passionne dès sa plus tendre enfance pour la mécanique. Pilote de moto, il a remporté quelques trophées sur sa Norton 125cc, jusqu'à cet accident stupide, ce dérapage sur cent mètres, la jambe droite coincée sous la machine. Aujourd'hui, Charly boite légèrement et a abandonné la compétition moto. Il a jeté son dévolu sur l'automobile. Plus stables, plus sûres, plus performantes, les voitures sont la nouvelle passion de Charly.
Il reste béat devant une belle carrosserie, un moteur neuf ou des chromes étincelants, et le ronronnement d'un moteur bien réglé, vaut, selon lui, toutes les symphonies...

FOR	14	DEX	12	INT	12
CON	12	APP	11	POU	14
TAI	12	SAN	70	EDU	9
PdV	12				

Compétences :
Baratin 40%; Conduire Automobile 80%; Conduire Engin Lourd 50%; Electricité 54%; Mécanique 80%; Piloter Moto 50%; T.O.C. 56%.

Armes :
Batte Base-Ball 60% 1D8 + 1D4

+160 points à répartir comme le joueur le désire, afin de personnaliser son personnage.

Nom

Age **Sexe**
Profession
Nationalité
Résidence

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR	**DEX**	**INT**
CON	**APP**	**POU**
TAI	**SAN**	**EDU**
Idée	**Chance**	**Conn.**

Ecole
Diplômes
Bonus/Pénalités au dommage

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE SANTE MENTALE

(**Folie**.....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47

48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73

74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00)	... Ecouter (25)	... Occultisme (05) ...
Archéologie (00)	... Electricité (10)	... Parler (00) ...
Astronomie (00)	... Eloquence (05)	... Parler (00) ...
Baratin (05)	... Esquiver (DEXx2)	... Pharmacologie (00) ...
Bibliothèque (25)	... Géologie (00)	... Photographie (10) ...
Botanique (00)	... Grimper (40)	... Pickpocket (05) ...
Camouflage (25)	... Histoire (20)	... Piloter un Avion (00) ...
Chanter (05)	... Lancer (25)	... Premiers Soins (30) ...
Chimie (00)	... Linguistique (00)	... Psychanalyse (00) ...
Comptabilité (10)	... Lire/Ecrire Anglais (EDUx5)	... Psychologie (05) ...
Conduire Automobile (20)	... Lire/Ecrire (00)	... Sauter (25) ...
Conduire Engin lourd (00)	... Lire/Ecrire (00)	... Se Cacher (10) ...
Crédit (15)	... Lire/Ecrire (00)	... Soigner Empoisonnement (05) ...
Dessiner une Carte (10)	... Marchandage (05)	... Soigner Maladie (05) ...
Diagnostiquer Maladie (05)	... Mécanique (20)	... Suivre une Piste (10) ...
Discrétion (10)	... Monter à Cheval (05)	... Trouver Objet Caché (25) ...
Discussion (10)	... Mythe de Cthulhu (00)	... Zoologie (00) ...
Droit (05)	... Nager (25)	... . (...) ...

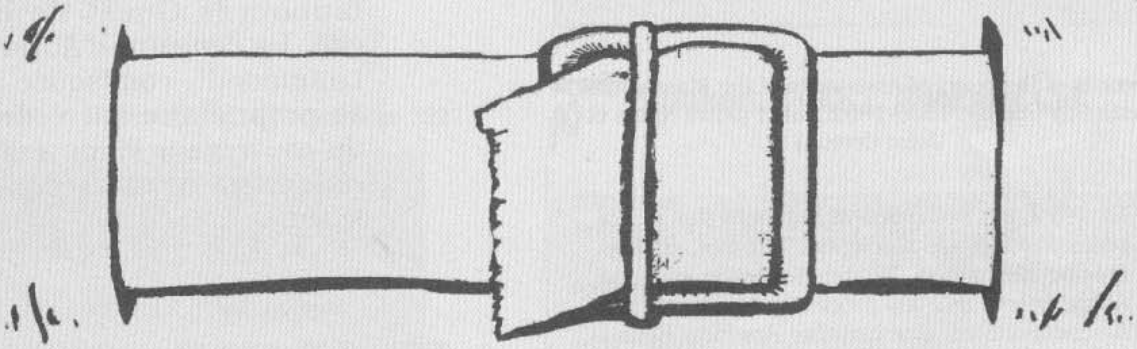
ARMES

Armes	Att.	Dommages	Empal.	Parade
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %
.....	... %	.....	... %	... %

SORTS CONNUS, AUTRES COMPETENCES, NOTES

NIGHTMARE AGENCY. 13, Miskatonic Street - Boston (MASS.)

Archives 1927 - 1929



Comment utiliser ces pages :

Chaque article présenté dans ces pages est la reproduction d'informations (coupures de presse, passages tirés de livres, correspondances diverses, etc...) susceptibles d'être découvertes tout au long de cette campagne. Comme pour les ANNEXES, le Gardien devra photocopier ces pages pour découper et distribuer ces différents indices au moment où les détectives en feront la découverte.

Toute photocopie est limitée à un usage personnel.

L'Ecole Buissonnière

Histoire de la Nouvelle-Angleterre au XVII[e] siècle (James Kosmer)

Pendant plusieurs décennies, la colonie de Massachussetts Bay donna l'exemple d'une république puritaine, administrée par ses propres législateurs avec une sévérité impitoyable. En 1644, ceux-ci votèrent une loi contre les baptistes; les années 1656 et 1662 furent marquées par de multiples sévices contre les quakers qui furent traqués, fouettés, emprisonnés, voire exécutés. L'une des paroisses les plus intolérantes était celle de Salem. Elle est demeurée tristement célèbre en raison de la violence avec laquelle ses pasteurs se déchaînèrent contre les personnes accusées de sorcellerie. En 1692, 30 personnes furent exécutées pour crimes diaboliques, dont 19 pendues à Gallows Hill (16 femmes et 3 hommes), des centaines d'autres avaient été accusées, plus de cent restèrent en prison, les arrestations étaient quotidiennes.

Records of the court of Assistants of the Massachussetts Bay Colony, 1630-1692, vol. 1 (John Noble et John Cronin)

En 1692, eut lieu à Salem le procès des principales familles de sorcières : Putman, Bishop, Proctor, Burroughs, Nurse, Billington et Good. Avant même que les procès et les exécutions ne commencent, une certaine Amanda Billington s'est échappée de Salem. On ne l'a jamais revue.

Bulletin de Boston, 23 mars 1694

Une femme, prise de boisson semble-t-il, a causé scandale devant le temple du quartier de North End. Interpellée par une patrouille placée sous le commandement du major Gumpry, elle a violemment insulté les hommes du gouverneur Phips, puis s'est jetée sur le major, lui griffant méchamment le visage. Par ordre du gouverneur Phips la ribaude, dénommée Abigail Lannmondt, sera fouettée vingt fois en place publique, et ses biens (une demeure située dans les faubourgs Ouest de la cité) confisqués. De plus elle subira une peine de prison de cinq ans.

Bulletin de Boston, 3 avril 1694

La femme Abigail Lannmondt, emprisonnée pour ribauderie, insultes envers le gouverneur de l'Etat du Massachussetts et propos séditieux, s'est échappée de l'enceinte de la prison des femmes de Boston. Elle n'aurait bénéficié d'aucune complicité.

Bulletin de Boston, 15 mai 1694

Dans la nuit du premier jour de ce mois, un incendie s'est déclaré dans les faubourgs Ouest de la cité. La demeure d'Abigail Lannmondt, confisquée à sa propriétaire sur ordre du gouverneur Phips a été complètement ravagée par le feu.

Boston Globe, 21 mars 1918

LE COLLEGE ST FRANCIS DECIME PAR UN VIRUS

Le collège St Francis est fermé pour cause de méningite. L'épidémie a fait une dizaine de victimes.

Boston Globe, 2 décembre 1918

LE COLLEGE SAINT FRANCIS EN FEU

Début d'incendie au collège désaffecté St Francis. Les pompiers ont retrouvé deux corps carbonisés. Il s'agirait, selon la police, de deux clochards ayant essayé de se chauffer.

La Cure

Lettre de Joe Sample à Jason Mellyson

Boston, le 13 Septembre 1927

Mon cher Jason,

Je suis désolé de n'avoir pu vous joindre avant mon départ. Maître Matic a dû vous expliquer que je viens d'hériter d'une coquette somme d'argent. Vous savez que je souffre depuis de nombreuses années, de rhumatismes et, ma foi, je n'ai pas résisté à l'envie de prendre quelques jours de repos dans un établissement de cure à Rocksaff, en Californie.

Ne m'en veuillez pas de ces deux semaines d'absence que je ne saurais trop vous conseiller de mettre à profit pour préparer vos prochains coups d'échecs.

A bientôt, votre ami

Joe Sample

Faits Divers du Boston Globe, 19 septembre 1927

LA LIBRAIRIE NORTH BOOK CAMBRIOLEE

Mr Sample étant actuellement en voyage, un ou plusieurs "monte-en-l'air" en ont profité pour cambrioler sa librairie ainsi que son appartement. Le méfait a, semble-t-il, eu lieu dans la nuit de samedi à dimanche. Le lieutenant Parkinson a été chargé de mener l'enquête.

Annonce du Boston Globe, 20 septembre 1927

Engage détective privé

10 $ par semaine + prime

Contacter Cabinet W. Matic

Tél : 35.16.222

Clinique EVERT, Rocksaff Cal.

Direction	Dr Martin Evert
Médecine Générale	Dr Karl Mooligan
	Dr Colin Van Elzang
Infirmière-Chef	Suzanne Farley
Infirmières	Miss Sellers
	Miss Beedle
	Miss Mc Michael
	Mrs Kulin
	Mrs Tallington
Kinésithérapeutes	Steven Pendergast
	Brian Brackstone
Infirmiers	Paul Sutter
	Tom Freenut
	Rick Perotto
	Harold Grieves
Secrétaires	Tom Whalley
	Bill Gaffer
Cuisiniers	John Finnerty
	Michael Ostin
Jardinier	Greg Buckowsky

Capacité de l'établissement

34 personnes

Soins proposés

Sauna, massages, musculation et rééducation musculaire, bains de boue, bains turcs, piscine, jets d'eau.

COMMISSARIAT DE POLICE — SERVICE DE L'IDENTITE JUDICIAIRE

DIRECTION GENERALE DES RECHERCHES — PHOTOGRAPHIE METRIQUE

Boston, le *20 Septembre* 1927 — HAUTEUR DE L'OBJECTIF 1m50 TIRAGE 0m15

Affaire : *Assassinat de Mr W. Matic*

DISTANCE
à partir de l'objectif des différents points du sol
sur une même parallèle au bord inférieur de l'image

Horizon

45700
72, 50
15, 00
12, 00
9, 00
7, 50
6, 75
6, 00
5, 25
4, 50
4, 05
3, 75
3, 50
3, 45
3, 30
3, 15
3, 00
2, 85
2, 70
2, 55
2, 40
2, 25
2, 10
1, 95
1, 80
1, 65
1, 50

90 80 70 60 50 40 30 20 10 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150

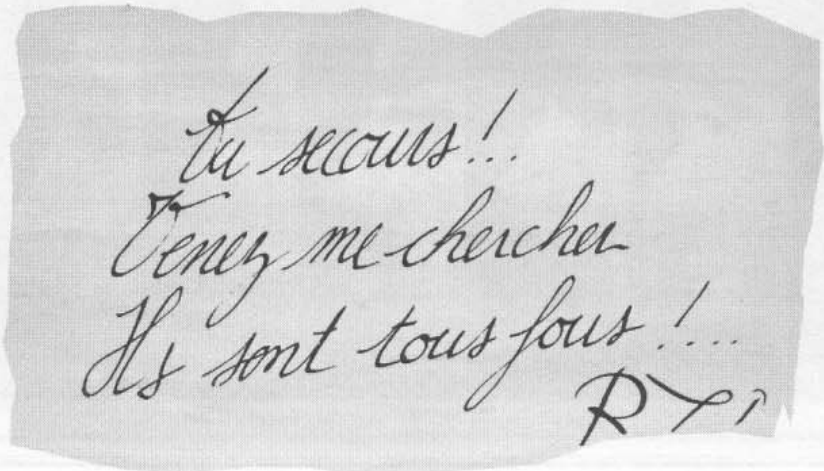
REDUCTIONS
des différents plans de front correspondant trait
pour trait à la graduation ci-contre des distances

Horizon

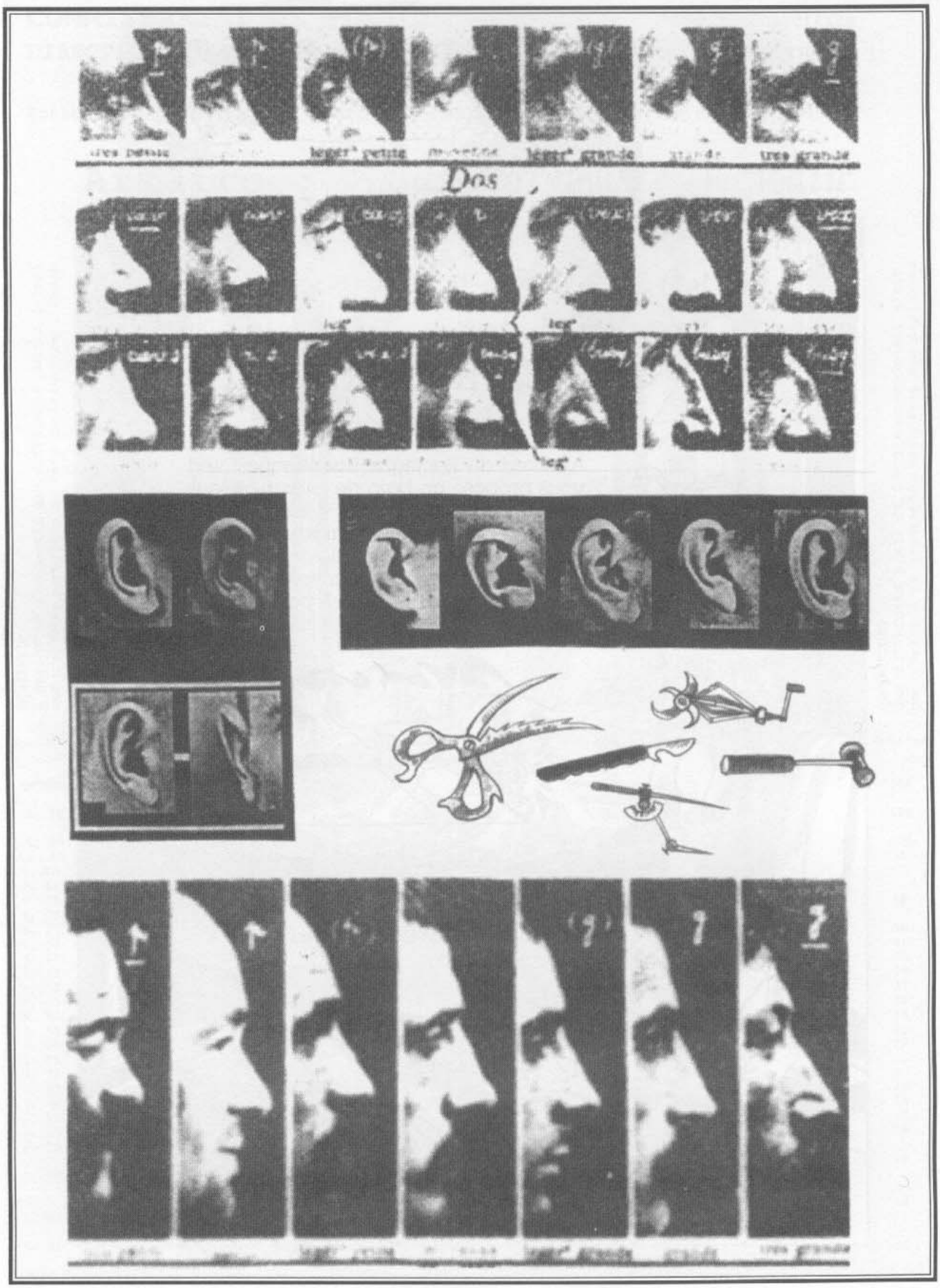
300
150
100
90
60
50
40
35
30
27
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
10

Une publicité pour la clinique Evert

Le S.O.S. de Roxane Sellers



Document extrait des archives du docteur Evert



La *Une* du Boston Globe, 3 novembre 1927

DECOUVERTE SENSATIONNELLE EN PLEIN NEW YORK

A la pointe de Manhattan, sur State st, les ouvriers d'un chantier ont mis à jour six œufs de trente centimètres de diamètre. Avant-hier, alors qu'ils élargissaient les fondations du futur Summer Step Building, les hommes ont trouvé à une dizaine de mètres sous terre, six pierres ovoïdes qui ont été remises à Mr Alexander R. Calaghan, conservateur du Museum d'Histoire Naturelle de New York. Selon le professeur Calaghan, il s'agirait d'œufs fossilisés datant d'une centaine de millions d'années.

Fait Divers du Boston Globe, 4 novembre 1927

DISPARITIONS SUR UN CHANTIER

Il y a deux nuits, six hommes travaillant sur le chantier du Summer Step Building ont disparu. Mr Jeremy Tucker, l'ingénieur en chef des travaux, n'a pu donner aucune explication au Capitaine Edward Becket chargé de l'affaire. Notons que c'est sur ce même chantier qu'ont été découverts les mystérieux œufs de dinosaure.

La *Une* du New York Times, 7 novembre 1927

UNE MAISON S'EFFONDRE A BROOKLYN

Un petit hôtel particulier situé au 133, 72^{e} St à Brooklyn s'est effondré hier soir vers 21 heures. Le propriétaire, Mr Jeremy Tucker, est décédé lors de son transfert à l'hôpital. Selon les premiers témoignages, il ne s'agirait pas d'une explosion mais plutôt d'un mini-séisme. La police, arrivée sur les lieux en même temps que les secours, a interpellé un homme : un vagabond en proie à une crise de démence (délirium tremens, certainement) devant les ruines.

La *Une* du New York Times, 8 novembre 1927

LE POLICE BUILDING DE MANHATTAN RAVAGE PAR UN SEISME ?

22h 30 hier soir, le Police Building situé sur Park Row s'est effondré sans raison. On a retiré une dizaine de corps des décombres. Les survivants ont parlé d'un tremblement de terre. New York deviendrait-elle le San Francisco de la Côte Est ?

Le Chanteur de Néant

The Indians, L.A. Huffman (1879)

"(...) Fin juin 1876, dans le Montana, sur les bords de la Big Horn River, des milliers d'Indiens Sioux, Arapahoes et Cheyennes fêtent leur victoire sur les "longs couteaux" et la mort du général Georges Armstrong "Tueur de squaw" Custer. On festoie toute une semaine, on fume le septième calumet qui symbolise le cercle sacré (l'arbre de vie), puis on l'enterre dans un lieu saint, connu seulement des sages de la Nation."

- Une photo prise par l'auteur représente un groupe d'Indiens assis en tailleur à l'intérieur d'une immense hutte. Ils sont vêtus de draps blancs, ont la main droite sur le cœur, les yeux révulsés et la bouche grande ouverte. Sous la photo, en légende : *"Indiens membres du Smohalla (secte des rêveurs ou secte des chanteurs) - Région de la Turtle Mountain - N. Dak."*

"(...) La Tanka Paha Shilla (Vallée du Grand-Père) au pied de la Turtle Mountain, était le terrain de prédilection des chasseurs Whapetons (clan sioux) jusqu'aux alentours de 1878, date à laquelle le chef de la tribu, un guérisseur renommé, du nom de Toot Yalek Poots, ordonna à ses hommes de partir plus à l'Ouest. Toot Yalek Poots n'aurait pas suivi sa tribu."

- Un chapitre anecdotique raconte comment le docteur Oberon acheta la *Tanka Paha Shilla* à un vieil Indien moribond et à quelles conditions.

Les cultes amérindiens
Père Jean de Smet, 1879

Smohalla (Indiens Nez Percés) : illuminé qui essaya de faire croire à ses frères qu'il pouvait bouter les Blancs hors de l'Amérique, grâce à un chant dont il avait appris les paroles lors d'un songe. Il prétendait pouvoir, grâce à ce chant, appeler un esprit "Nizho" (puissant) qui aiderait la Nation indienne à se défaire des Blancs (...) On perd sa trace en 1878 dans le Nord Dakota.

Croyances indigènes d'Amérique
(E.S. Curtis, 1919)

" (...) Hinmaton Yalaktit, le démon chanteur, serait apparu pendant la dernière période glaciaire. Il est celui qui a guidé de nombreux Asiatiques à travers le détroit de Behring, alors recouvert de glace, grâce à ses chants. Pendant longtemps, il fut l'objet unique de la religion amérindienne, mais l'intensité de cette adoration s'estompa assez vite au profit d'un panthéon moins maléfique. Les rites et les chants sacrés furent oubliés et finalement la religion s'éteignit. On dit que ses derniers adorateurs auraient eu pour maître un fou nommé "Smohalla". On raconte aussi que Hinmaton Yalaktit ne peut dormir que 50 ans et respire en chantant."

Clarion de Bismark, 5 janvier 1928

DISPARITIONS MASSIVES AU SANATORIUM

C'est au sanatorium de Belcour, sur la Turtle Mountain, à 120 km de la frontière canadienne qu'ont eu lieu d'inexplicables disparitions la semaine dernière. Lundi, comme à son habitude, le préposé des postes Harvey Smith est venu apporter le courrier aux occupants du sanatorium. Mais là, quel n'a pas été son étonnement quand, après avoir cherché partout, il s'est rendu compte qu'il n'y avait plus âme qui vive. L'endroit qui normalement aurait du être occupé par une dizaine de personnes, était désert. Harvey Smith s'est alors précipité au bureau de police de la ville d'Oberon - une petite localité située au pied de la Turtle Mountain, sur les bords du Devil's Lake. Pour l'heure la police enquête...

La *Une* du Clarion de Bismark, 12 janvier 1928

FETE INDIENNE A STANDING ROCK

Grand rassemblement de tous les dignitaires Indiens du pays pour un concile exceptionnel qui devrait durer toute la semaine. *"Les raisons de ce grand rassemblement sont simples"* nous dit Paul Mason (The Last Walking Bear) shaman de la réserve. *"nous allons fumer le septième calumet et nous allons prier. Prier pour nos âmes mais aussi pour les vôtres, car celui qui vient ne laissera rien en vie après son passage. Notre Terre Mère va mourir..."*. Paul Mason n'a pas voulu nous en dire plus sur la signification de ses paroles. Toutefois il ne fait aucun doute que ces festivités attireront de nombreux curieux. Espérons pour les organisateurs de cette fête que le beau temps soit de la partie.

Le sanatorium de Belcour

Liste du Personnel

Mrs Ruth Arboghast (40 ans) Infirmière chef
Mrs Cinthia Ann Raleigh (33 ans) Aide soignante
Mrs Cecilia Kirschenheim (30 ans) Aide soignante
Mr John Caldwell (25 ans) Interne
Mr Zach Heming (33 ans) Homme à tout faire
Mr Daniel Yancee (51 ans) Cuisinier

Liste des patients

Mr & Mrs Morton-Bishop (65 ans)
Couple de retraités asthmatiques
Miss Kathryn Miramon (19 ans) Tuberculeuse
Gary Drumond (10 ans) Emphysémateux

Lettre de Will Sampson à Patrick de Saint Yves

Réserve de Standing Rock (N. Dak.) *6 Janvier 1928*

Salut Patrick

Tu dois sûrement te demander ce que je fabrique dans le Nord Dakota à faire des découpages dans le canard local. Commence par lire l'article, si ça n'est pas déjà fait.

Je doute que Mme Wang t'ait parlé de ma décision de rentrer chez moi, parmi les miens, les Whapetons. J'y ai retrouvé ma mère, une vieille femme qui avait bien besoin d'un soutien depuis la mort de mon père l'an dernier.

Mais trêve de jérémiades, le contenu de l'article n'est pas un canular. Ici à la réserve de Standing Rock, les visages se sont fermés depuis que notre shaman a parlé du temps du retour et à prétendu que notre mère allait mourir. Pour nous, Indiens sioux, notre mère c'est la Terre.

Je n'en sais pas plus Patrick, mais je sais que tu me fais confiance, aussi je te demande, à toi et à tes amis, de venir assister mon peuple dans cette épreuve...

Une dernière chose : par ici les gens, qu'ils soient rouges ou blancs, sont plutôt susceptibles. Tâchez de ne pas trop les chatouiller !

Fraternellement, Will

Le Carnaval des Battants

PLANNING DE A.P. CURTIS
maire de Boston, en visite à la Nouvelle-Orléans

Jeudi

19h Arrivée à la Nouvelle-Orléans - Descente à l'hôtel Clarion

Vendredi

12h Réception à l'Hôtel de Ville - 20h Dîner dans le grand salon du Clarion

Samedi

10h Visite du port et des bayous - 12h Déjeuner au Starving Alligator
16h Courses à l'hippodrome - 20h *Diner Party* sur le Sycamore

Dimanche

10h Messe à la cathédrale St Louis - 11h Remise de médaille à l'Hôtel de Ville
12h Déjeuner à l'Hôtel de Ville - 15h Cavalcade et corso fleuri - 17h Discours en plein air, à l'hémicycle

Dust to Dust

Faits Divers du Boston Globe, 7 février 1928

MEURTRE AU BOSTON COMMON

Une équipe de la police a été alertée par de fortes odeurs alors qu'elle passait à proximité d'un bosquet du parc Common. Elle y a découvert le corps d'un homme, le crâne fracassé. D'après les premiers éléments de l'enquête, la victime serait morte depuis trois ou quatre jours. Il s'agirait d'un certain Manfred Murphy.

W. H

Faits Divers du Boston Globe, 4 février 1928

MACABRE DECOUVERTE...

La police a découvert le corps d'un homme dans le magasin d'antiquités situé au 36 Newbury Sreet à Back Bay : La Cartouche d'Or. Il s'agirait d'un certain Ruppert Hawks. L'arme du crime, vraisemblablement un garrot, n'a pas été retrouvée. Gandalf Procock, propriétaire du magasin et témoin n° 1, est à cette heure entendu par les services de police. L'affaire a été confiée au ltn. Parkinson.

W.H.

La *Une* du Boston Globe, 9 février 1928

G. PROCOCK : LE NOUVEL ETRANGLEUR DE BOSTON ?

L'antiquaire Gandalf Procock, déjà inculpé pour meurtre dans l'affaire de la Cartouche d'Or (voir le Boston Globe des 4 et 6 février) vient d'écoper d'une seconde inculpation pour le meurtre de l'homme retrouvé il y a trois jours dans le parc du Common. Le ltn. Parkinson a pu confondre G. Procock grâce à la découverte, dans son magasin, d'une odieuse statuette encore gluante du sang de la victime. Cette dernière avait en sa possession une carte de visite de l'abominable Procock. L'antiquaire avouera-t-il ses meurtres ? Le Boston Globe, votre journal, vous confie tous les détails d'une affaire à rebondissements.

W. H.

La *Une* du Boston Globe, 6 février 1928

INCULPATION DU TEMOIN N°1 DANS L'AFFAIRE DU MEURTRE DE LA CARTOUCHE D'OR

Le ltn. J. Parkinson a fait inculper Gandalf Procock pour le meurtre de Ruppert Hawks (voir le Boston Globe du 4 février). Il s'agirait, selon la police, d'un règlement de comptes. Une facture retrouvée dans les poches de la victime et signée de la main de Procock, a permis de confondre le meurtrier. La police aurait-elle mis la main sur l'un des membres d'un réseau international de trafic d'objets d'art ? La suite de cette affaire dans les prochaines colonnes de votre quotidien : le Boston Globe.

W. H

La *Une* du Boston Globe, 12 mars 1928

LA PEINE DE MORT POUR LE BOURREAU DE BOSTON

Gandalf Procock a été condamné ce matin à la peine de mort. Les jurés ne se sont pas attachés aux incessantes proclamations d'innocence de ce dernier et ont voté sa culpabilité à l'unanimité. Les conclusions des experts psychiatres n'ont heureusement pas permis à cet immonde personnage de finir ses jours dans un établissement psychiatrique. C'est sous les huées du public qu'il a fallu sortir cet être dont les pitoyables protestations empêchaient le bon déroulement du procès. Heureusement pour la population bostonienne, la cour a décidé de mettre un terme définitif aux exactions du monstrueux Procock.

W. H.

Bonnet & Co.
144, Richmont street,
Boston MASS.

LISTE DU PERSONNEL

Directeur	*Graham Bonnet*
Secretaire	*Janice Hoyte*
Comptable	*Ruppert Hawks*
Gardien de nuit	*Manfred Murphy*
Manutentionnaire	*Preston Heyman*
Manutentionnaire et gardien de nuit	*Ben Gambitt*
Camionneur	*Glen Gregory*

Extrait de l'agenda de J.G. Montpellier

(Le 4 février)

G.B. 523988
NOUS AVONS REPÉRÉ CETTE PETITE ORDURE DE HAWKS !!... GRAHAM M'A CHARGÉ DE LUI FAIRE PAYER SON ERREUR... SARDOWITZ M'ACCOMPAGNAIT. NOUS L'AVONS RETROUVÉ PRÈS DES QUAIS DE BACK BAY ET SON COMPTE A ÉTÉ RÉGLÉ EN QUELQUES MINUTES. ENSUITE, TOUT A MARCHÉ COMME PRÉVU !

(Le 5 février)

GRAHAM M'A ENVOYÉ AVEC SARDOWITZ RÉCUPÉRER L'ARGENT CHEZ ROBERTSON. ÇA A FAILLI MAL TOURNER. ROBERTSON A SORTI UN PETIT AUTOMATIQUE QUI, MALHEUREUSEMENT POUR LUI, S'EST ENRAYÉ ! PAUVRE ROBERTSON...

(Chaque jeudi à 23h)

RENDEZ-VOUS AVEC ALFRED AU LAC EDWARD

COMMISSARIAT DE POLICE
BOSTON, Mass.

RAPPORT DE POLICE

Officier au rapport : Sergent M.C. Tyson
Numéro Matricule : 257

Bureau de la police : 4 Février 1928

L'agent Robson, de permanence au poste la nuit du 3 au 4 février 1928 a reçu un appel téléphonique à 1h et 7 minutes. Son correspondant, qui a refusé de décliner son identité, prétendait qu'il avait entendu des cris au domicile de son voisin Gandalf Procock antiquaire demeurant au 36 Newburry Street, Back Bay. Arrivés sur les lieux, l'agent Murphy et moi-même avons découvert le corps d'un homme mort par strangulation. L'arme du crime, que nous n'avons pas retrouvée, semble avoir été un câble très fin. Nous n'avons pas eu plus de chance dans nos recherches concernant le correspondant anonyme.
Les papiers retrouvés sur la victime nous ont permis de l'identifier comme suit :
Identité de la victime : Ruppert Hawks
Domicile : Boston, 45 Thatcher St.
Profession : comptable, entreprise Bonnet & Co, 144 Richmond St
Age : 35 ans
Taille : 1,80 m
Poids : 85 kilos
Signe(s) particulier(s) : inconnu des services de police
La victime avait également en sa possession :
- 10 $ en petite monnaie.
- un reçu mentionnant la vente de deux livres intitulés Cthaat Aquadingen et Cultes Innommables - vente faite à M. Procock pour la somme de 100 $.
- une réservation sur le transatlantique Colombus : départ le 8 février pour Londres. La réservation a été faite aux bureaux de l'Atlantic Steamship Navigation Line.

Observations du médecin légiste :

La victime est morte étranglée par un câble métallique très fin - environ 1/10 mm - et d'une longueur d'environ 50 cm. Le câble a pénétré les chairs au point de sectionner la carotide et d'abîmer les vertèbres cervicales. Il va sans dire que la mort a été quasi instantanée.

La mort a dû survenir entre 21h et 23h. L'absence de signes de putréfaction rend impossible une meilleure approximation.

L'emplacement des lividités cadavériques laisse supposer que le cadavre a été déplacé.

Docteur Martins

COMMISSARIAT DE POLICE
BOSTON, Mass.

RAPPORT DE POLICE

Officier au rapport: Sergent N. Heller
Numéro Matricule: 352

Bureau de la police: 6 Février 1928

Alors qu'on traversait le Boston Common, on a senti une forte odeur de pourriture qui semblait venir des bosquets. Le sgt. M.A. Collins et moi-même, on a été voir ce qui pouvait bien puer de cette façon.
C'est là, au milieu des fourrés, qu'on a trouvé le macchabée.
Il avait encore ses papiers, ce qui nous a permis de l'identifier comme suit:
Identité de la victime: Manfred Murphy
Domicile: Boston, 17 Endicott St.
Profession: gardien de nuit chez Bonnet & Co, 144 Richmond Street.
Age: 47 ans
Taille: 1,76 m
Poids: 75kg
Signe(s) particulier(s): inconnu des services de police

Observations du médecin légiste:

La victime a succombé à une série de coups dont un mortel qui lui a fracturé l'os occipital. L'agresseur semble s'être acharné longtemps après la mort de sa victime. L'arme du crime était de petite taille mais d'un poids considérable. Elle était constituée d'un métal non encore identifié, dont d'infimes traces se manifestent à l'abord de certaines plaies.

J'ai noté la présence de traces de poussière sous les ongles et dans les cavités nasales ainsi que quelques brins d'herbe dans les cheveux. La mort remonte à 3 ou 4 jours avant la découverte du cadavre. L'emplacement des lividités cadavériques montre clairement que le corps a sans aucun doute été déplacé après le décès.

Docteur Martins

Massacre du Printemps

Faits Divers du Boston Globe, 23 mars 1928

CROISIERE SANGLANTE

Mystère sur le Carmania, un navire en provenance du Honduras. Dix cadavres ont été découverts lors du voyage de Puerto Cortes à Boston. Le capitaine José Burania a précisé que les corps ont été retrouvés à proximité des cales. Le meurtrier, sans aucun doute un déséquilibré mental, a frappé sans distinction de race, sexe, âge ou position sociale, à la fréquence d'un meurtre par jour. La police, en la personne du lieutenant Barnes, mène l'enquête et aurait déjà trouvé des traces de poudre suspecte dans les cales du Carmania.
Vaisseau fantôme ou nouvelle affaire d'étrangleur ? Nous en saurons plus sous peu !...

W. H.

Rubrique *Sciences* du Boston Globe, 30 mars 1928

Le célèbre archéologue, Henry Cooper, donnera ce soir une conférence à l'université Miskatonic. Le sujet n'a pas été dévoilé, mais ne sera sans doute pas sans rapport avec le dernier voyage du professeur au Honduras.

Faits Divers du Boston Globe, 31 mars 1928

SCANDALE A L'UNIVERSITE

La conférence d'hier soir à l'université Miskatonic a été interrompue à la suite d'une crise de démence du professeur Cooper. D'après les personnes présentes dans la salle, il semblerait qu'une hallucination collective ait ponctué cette lamentable parodie de conférence. Une panne de courant est venue mettre un terme à la comédie, permettant au professeur Cooper de fuir les huées de l'assistance.

W. H.

Promenons-nous dans les Bois

L'invitation de Milton Schield

Mr et Ms Milton Schield
317, Needham Road
Boston, Mass.

J'ai le plaisir et l'avantage de vous inviter à la party et la chasse que j'organise dans ma propriété. Je compte sur votre présence le 27 octobre à partir de 21 heures.

Cordialement, M. Schield

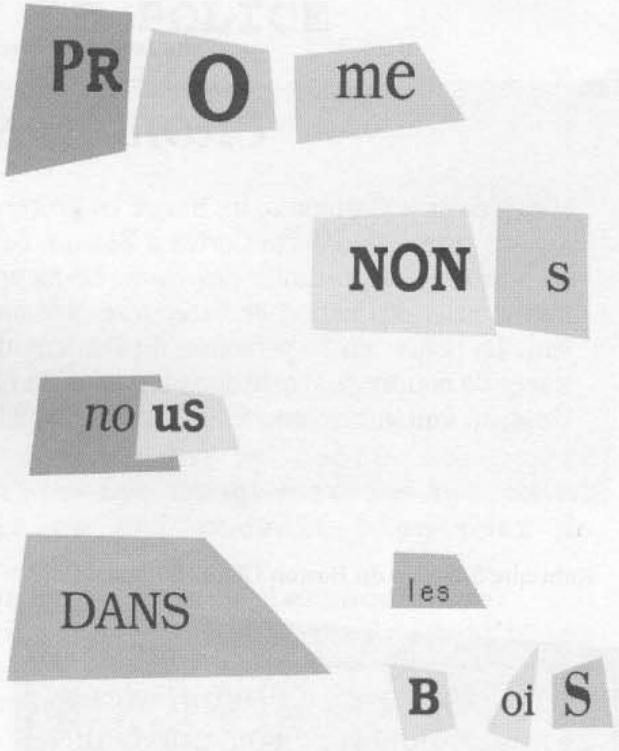
Chronique Mondaine du Boston Globe
15 octobre 1928

ELECTIONS SENATORIALES MILTON SCHIELD CANDIDAT ?

Milton Schield se veut l'apôtre des nécessiteux. C'est en tout cas l'image qu'il semble vouloir donner de lui-même. En effet, chers lecteurs, votre humble serviteur est en mesure de vous affirmer que Milton Schield vient de faire don de 10 000 $ à la Miskatonic University. Cette somme est destinée à la rénovation de certains locaux mais surtout à l'attribution de bourses supplémentaires.
Ce généreux donateur, qu'il n'est plus utile de présenter, briguerait-il le poste de sénateur du Massachussetts ? C'est la question qu'il convient de se poser depuis qu'il honore de sa présence les derniers meetings du Parti Républicain et de nombreuses manifestations à caractère social. Œuvre de charité, manipulation fiscale ou manœuvre politique ? Toujours est-il qu'il est navrant de constater que c'est l'initiative privée qui catalyse bien souvent les décisions gouvernementales.

W. H.

Lettres à découper et à distribuer aux joueurs



UN JEUNE HOMME DECOUVERT POIGNARDE A QUELQUES METRES DE SON DOMICILE

Le corps de Thomas Gentry a été découvert par un policier qui effectuait sa ronde, le 17 octobre vers 23h30. D'après les premières constatations, la police pense à un crime crapuleux, le portefeuille du malheureux ayant été découvert vidé de son contenu quelques mètres plus loin. Une enquête a été ouverte mais les chances de retrouver le coupable semblent bien minces.

W.H

Spectacles du Boston Globe, 19 décembre 1925

Un nouveau talent émerge de la faune hollywoodienne. Il s'agit de Philip Cukor, révélé récemment par le dernier film de Janus Fox *A la recherche de Dracula*. La critique, déjà unanime lui promet une carrière particulièrement brillante.

Faits Divers du Boston Globe, 12 décembre 1928

LE CADAVRE D'UNE PROSTITUEE DECOUVERT SUR LE PORT

Une découverte macabre a été faite hier matin par un matelot grec alors qu'il s'embarquait sur son cargo. Le cadavre d'une prostituée (Georgina Pelvis) a été découvert coincé entre deux caisses.
N'ayant pour seul indice que d'étranges marques sur la gorge de la victime, la police a demandé à ce qu'une autopsie soit pratiquée.

Hollywood Chronicle
La *Une* du 20 décembre 1927

LE VAMPIRE D'HOLLYWOOD ARRETE

Accusé de vampirisme et de nécrophilie, le célèbre acteur Philip Cukor a été interné au General Lee Hospital ce matin.
Il serait en effet responsable de la série de crimes abominables qui a touché Los Angeles ces derniers mois.

Faits Divers du Boston Globe, 17 décembre 1928

COUVRE-FEU SUR LE PORT ?

Suite aux étranges événements se déroulant dans les environs du port, le ltn. Parkinson demande à chacun d'éviter de sortir seul après la tombée de la nuit. Nous vous informons qu'hier encore deux dockers ont disparu sans laisser de trace.

Faits Divers du Boston Globe, 13 décembre 1928

Cette nuit, un clochard notoire, Tim Grandison, est entré en titubant dans les locaux du commissariat central, clamant haut et fort qu'il avait aperçu un vampire aux abords du port. L'homme se repose maintenant au calme dans une cellule.

Hollywood Chronicle
Rubrique *Divertissements*, 20 juillet 1926

Après *A la recherche de Dracula* qui nous a tous fait trembler, Janus Fox met à nouveau en scène le merveilleux Philip Cukor. Le célèbre comte revient hanter nos salles dans *Le retour de Dracula*.

Hollywood Chronicle
Rubrique *Faits Divers*, 10 juillet 1927

DECOUVERTE MACABRE DANS BURBON STREET

Mr Jansen, employé à la Compagnie Générale Des Eaux a été retrouvé mort, ce matin. Les rumeurs les plus folles circulent à son sujet. Il semblerait que le cadavre ait été entièrement vidé de son sang. Bien sûr, la police dément formellement.

Hollywood Chronicle
La *Une* du 4 septembre 1927

LOS ANGELES INDIGNEE

Deux semaines après l'affaire des tombes profanées du cimetière Sud, ce sont deux tombes du cimetière de Blackstone qui ont été visitées cette nuit même. L'enquête de la police piétine...

Hollywood Chronicle
Rubrique *Nécrologie*, 19 janvier 1928

L'U.C.L.A. s'associe à Miss Nathania Gibbons pour nous signaler le décès du Docteur Emil Gibbons, survenu ce 8 janvier 1928. L'U.C.L.A. vient de perdre l'un de ses meilleurs enseignants et Miss Gibbons un frère si cher. Dieu a rappelé à lui ce pharmacologiste qui avait consacré sa vie à sauver celle des autres. Une messe a été célébrée en sa mémoire à l'église Santa Anna le 13 janvier 1928 à 11 heures.

Hollywood Chronicle
Rubrique *Faits Divers*, 3 décembre 1928

Mrs Irma Weber recherche son mari Irvin, machiniste aux studios Rock, qui a disparu depuis trois jours. Agé de 49 ans, il a les cheveux bruns, les tempes grisonnantes et les yeux noirs. Il mesure 1, 80 m et pèse une centaine de kilos. Toute personne l'ayant aperçu est priée de contacter le journal qui transmettra.

"On le livra au bourreau qui le mit sur une charrette pour le transporter hors du village et l'y brûler. Ce cadavre hurlait comme un furieux et remuait les pieds et les mains comme un vivant. Lorsqu'on le perça de nouveau avec des pieux, il jeta de très grands cris et rendit du sang très vermeil et en grande quantité. Enfin, on le brûla et cette exécution mit fin aux apparitions et aux infestations de ce spectre."

Magia Posthuma
Prince Ferdinand de Schertz
(Olmütz-1706)

J'affirme la véracité de tous ces faits. Il ne saurait s'agir d'hallucinations, ni de mensonges, mais ceci pourrait-il être l'œuvre du Démon ? Ou bien, se trouve-t-on dans le cas de personnes qui semblaient décédées, qui ne l'étaient pas réellement et qui parvenaient à sortir de leur cercueil. Qui sait ?

De tout cela, je ne vois que ténèbres et que difficultés que je laisse à résoudre à des plus habiles que moi.

Dom Augustin Calmet
savant bénédictin et Abbé de Senones.

Informations disponibles dans la bibliothèque de Sir Walter Murray (ou fournies par lui-même)

"(...) A Grabou, non loin de Dantzig, on constata que des jeunes filles avaient été saignées. On explora les tombes des cimetières. Un cadavre nourri de sang fut découvert. On lui coupa la tête : ses lèvres étaient rouges du sang sucé. Le corps tomba aussitôt en poussière et l'on entendit un soupir étouffé dans le trou."

O. F. Karl de Dantzig, 1843

"(...) La Russie voit parfois ses campagnes ravagées par les Vampires. Un suicidé, une femme décédée de mort violente, un homme maudit par l'Eglise ou un homme qui a exécuté un Vampire, ont tendance à devenir eux-mêmes des Vampires."

B. Stern, 1907

Fritz Haarman, le Vampire de Hanovre, défraya la chronique en 1925.

"(...) Au Moyen Age, on craignait tellement la résurgence des Vampires, que parfois on protégeait le cadavre en glissant une hostie consacrée entre ses dents. Pour découvrir la tombe d'un Vampire, on faisait monter un jeune garçon vierge sur un cheval entier qui n'avait jamais sailli; on le conduisait à travers le cimetière en passant au-dessus des tombes et lorsque l'animal refusait obstinément d'en franchir une, on pouvait être certain qu'elle contenait un Vampire (!) On lui défonçait aussitôt la poitrine et on lui coupait la tête sans aucune pitié."

Pierre Hahn

"(...) Les Serbes et les Bulgares enfoncent une branche d'aubépine dans le nombril du cadavre, brûlent tous les poils du corps mais pas les cheveux. On lui coupe la plante des pieds et l'on enfonce un clou derrière la tête pour empêcher le Diable de souffler sa peau."

Témoignage de F. S. Krauss

"(...) Si un papillon sort de la tombe au moment où le corps est défoncé, tous doivent courir après et le jeter au feu. S'il s'échappe, le Vampire se vengera pendant sept ans sur les habitants du village. Si l'on utilise un couteau pour exécuter un Vampire, ce couteau ne doit jamais avoir servi à couper du pain. Il faut aussi empêcher que le sang du Vampire ne jaillisse sur les opérants, car ceux-ci risquent de devenir Vampires à leur tour. Il vaut mieux percer le Vampire à travers une peau séchée. (...) En Bosnie, on couvre le corps du Vampire de paille; on frappe à travers la paille et on y met le feu ensuite. Attiser le feu jusqu'à ce que le Vampire soit en cendres."

Témoignages de Tettau et Temme à Berlin, 1835

"(...) En Valachie, pour éviter qu'un défunt suspect ne devienne Vampire, on lui enfonce un clou dans le crâne et on place sur le corps un rosier épineux qui, si le mort venait à se débattre et à vouloir se lever, l'empêcherait de le faire. Chaque village de Roumanie possède une vieille femme versée dans l'art de conjurer les Vampires. Elle fait enfoncer un clou dans le front du défunt, ou bien elle enduit le cadavre de la graisse d'un cochon tué le jour de la Saint Ignace, cinq jours avant Noël. Une branche épineuse d'églantier l'immobilise."

Témoignages d'Arthur et Albert Schott, 1845

"(...) En Grèce, on agit beaucoup contre les Vampires. On les déterre, on les dépèce et on les brûle."

B. Schmidt, Leipzig 1871

"(...) En Macédoine, Grecs et Slaves expriment les mêmes croyances sur les Vampires. Un mort que l'on retrouverait dans son cercueil, le visage tourné vers la terre, ne peut être qu'un Vampire. (...) Des témoins ont vu près de Drama, à Alistri, une famille exhumer et exécuter un parent défunt. On l'inonda d'huile bouillante et on perça son nombril avec un long clou. On referma la tombe et on jeta au-dessus des grains de millet afin que, si le Vampire sortait de nouveau, il perdit son temps à les ramasser et fût ainsi surpris par l'aube. (...) Dans tous les cas, un Vampire ne peut sortir que de dix heures du soir jusqu'au chant du coq."

G. F. Abbot, Cambridge 1903

COMMISSARIAT CENTRAL DE LOS ANGELES, CAL.

RAPPORT DE POLICE

Bureau de police · **Date :** 8 janvier 1928
Officier au rapport : Sergent D.PERKINS

J'ai reçu un appel téléphonique de la sœur du docteur Gibbons me signalant que son frère venait de faire une chute d'une dizaine de mètres. Il était précisément 1h15. Je me suis rapidement rendu sur place, accompagné de deux agents et d'une ambulance. Nous avons pu vérifier les dires de Mrs Gibbons qui a ajouté qu'elle avait été réveillée par un cri déchirant. Le Docteur Gibbons gisait au pied de son immeuble. Il était visiblement tombé de son balcon situé trois étages plus haut. Nous n'avons toujours pas déterminé pourquoi la victime se trouvait sur son balcon à une heure aussi avancée de la nuit. Aucune trace d'effraction n'a été relevée et la façade de l'immeuble est visiblement impossible à escalader. L'inspection de l'immeuble et des alentours n'a rien apporté de plus.

D. Perkins

COMMISSARIAT CENTRAL DE LOS ANGELES, CAL.

RAPPORT D'AUTOPSIE

Rapport officiel - Réf BK. 13906
Bureau du médecin légiste
Los Angeles, Californie
Date : 8 Janvier 1928

Identification :
Examen pratiqué sur Emil Gibbons, dont la mort est survenue approximativement à 1h, ce matin. Le sujet a été formellement identifié par sa sœur Nathania Gibbons.

Constatations :
- Double fracture du crâne (rocher et tempe) accompagnée de nombreux vaisseaux éclatés.
- Trois vertèbres cervicales déplacées et endommagées. Le cou est brisé.
- Epaule droite et avant bras droit fracturés.
- Nombreux organes internes endommagés, notamment le foie et la rate.

Cause de la mort :
Le rictus de la victime tendrait à montrer qu'elle a énormément souffert. C'est donc très certainement un malaise cardiaque qui a provoqué une chute mortelle.

Docteur J. Higgins

GENERAL LEE HOSPITAL

Beach Avenue
Los Angeles, CAL.

CONFIDENTIEL

Dossier n° P76. 3

Département Psychiatrie

Patient : M. Philip CUKOR
Antécédents : NEANT
Dossier ouvert le : 20 Décembre 1927
Médecin traitant : Docteur J. Legs

Etude comportementale :
Il semble que le patient souffre de bouffées délirantes et cycliques de psychose maniaco-dépressive.
Son activité nocturne (transes, hurlements, nombreuses allées et venues dans sa cellule, etc...) contraste de manière frappante avec l'inactivité dont il fait preuve durant le jour. Il reste alors prostré des heures entières et refuse toute nourriture.

Schéma psychanalytique :
Philip Cukor manifeste une obsession du sexe, de la mort et de l'anéantissement. Il est violent, cruel et la vue du sang semble décupler chez lui un plaisir ineffable. Il pense s'approprier l'énergie d'un être en le privant de son sang. C'est, chez lui, une hallucination érotique obsédante, une recherche de l'élixir de vie par un acte d'amour dévorateur. C'est un fétichiste, voire un nécrophage, cruel et d'une monstrueuse perversité.

Conclusions :
Ces formes plus ou moins conscientes sont pathologiques et proviennent très certainement de refoulements et de privations sexuelles. Il souffre d'une intense frustration génératrice d'un débordement d'imagination tel, qu'il a pu commettre des actes de cannibalisme. Cette frustration, qui se traduit par un besoin effréné de séduire ses victimes, semble, ici, provenir d'un grave échec amoureux subi avec une certaine Anna. D'autre part, les séances d'hypnose ont révélé que sa psychose trouve sa source dans les circonstances tragiques de la mort de ses parents. L'incendie de leur maison a provoqué de graves séquelles psychologiques chez cet enfant.
Philip Cukor est très gravement malade. C'est un homme dangereux pour les autres et pour lui-même.

Docteur J. Legs

Extraits du journal du Dr E. Gibbons

27 Décembre 1927

(...) Ca y est, ma décision est prise. J'ai longuement réfléchi aux conséquences possibles de mon geste, mais la découverte que je viens de faire doit être expérimentée au plus vite si je veux poursuivre mes recherches. Quelque chose me dit que Philip peut être sauvé...

... c'est pourquoi je dois courir ce risque !

5 Janvier 1928

(...) Philip s'est réveillé ce matin : l'opération est une réussite complète ! Contre toute attente il a refusé toute nourriture. Il faut que je poursuive mes recherches sur cette drogue...

6 Janvier 1928

(...) Philip commence à m'inquiéter, il ne parle toujours pas et son regard brille d'une étrange lueur. J'ai dû le laisser trop longtemps plongé dans l'obscurité car il ne supporte plus la lumière et entre dans une colère noire si j'essaye d'ouvrir les rideaux... Alors que je quittais la cave, je l'ai entendu psalmodier : "... Oh ami... Compagnon de la nuit... Toi qui te réjouis de l'aboiement des chiens et du sang répandu... Toi qui erres au milieu des ombres, parmi les tombes... Toi qui es avide de sang et apportes la terreur aux mortels... Accueille favorablement mes sacrifices !"
Lorsque j'ouvris la porte de sa chambre, il se jeta sur moi et j'eus le plus grand mal à le repousser.

7 Janvier 1928

(...) Philip s'est échappé hier soir. Lorsque je suis allé dans sa chambre, il avait disparu. Je ne m'explique pas la façon dont il s'y est pris : la porte était verrouillée de l'extérieur et la clef ne m'a jamais quitté...

8 Janvier 1928

(...) Nathania s'est plainte d'avoir fait un horrible cauchemar dans lequel une forme noire la poursuivait... Mon dieu James devait avoir raison ! J'irai dès demain raconter mon histoire à la police.

Puisse le Seigneur m'accorder son pardon...

JOUEZ A LOVECRAFT !...

Tu es bercé par le soleil et tu t'endors dans l'autobus. Tu ouvres les paupières : tout a changé. C'est la nuit. Tu entrevois un réseau de ruelles torturées où tu ne reconnais pas Crouch End. Le bus est arrêté dans un endroit désert. D'ailleurs, est-ce bien un bus? L'amoncellement de livres évoque plutôt une gigantesque bibliothèque perdue au bord du monde. Entre les banquettes s'étend une longue table noire. Les voyageurs se rassemblent. Le conducteur prend la parole:

- Maître, voici les nouveaux.
- C'est bien, Ramsey. Vous pouvez disposer.

Tu reconnais le visage ridé derrière la table.

- Bonsoir, je suis August Derleth, le Maître de Jeu. Asseyez-vous, messieurs.

La table est sculptée dans l'antique pierre de Mnar. Des silhouettes aux contours imprécis flottent autour du Maître.

- Tout d'abord, reprend-il, j'aimerais vous remercier d'avoir rêvé à nous. Vous ne le regretterez pas. L'heure de la Nouvelle Conjonction a sonné. Bientôt commencera l'Action Ultime pour tenter de repousser les forces venues des autres dimensions. Je ne vous cache pas que vous aurez besoin de beaucoup de livres et d'un peu de sang-froid. Par bonheur, vous serez aidés par l'auteur des scénarios. Je vous présente Howard Phillips Lovecraft.

Il montre un homme au teint blême, perdu dans la pénombre.

- Mr Lovecraft a créé toutes les difformités que vous vous trouverez dans vos aventures.
- Alors il est Dieu, dit en ricanant l'homme en smoking blanc.
- Blasphème! dis-tu froidement.
- Le Maître est toujours le Maître, mon petit Bob, reprend Derleth.
- Bah, il fatigue, grince l'homme en qui tu viens d'identifier Robert Bloch.
- Le Maître est mort. Le Maître est la Mort et vous allez mourir. Cependant, vous avez peut-être une chance de vous en tirer...

Lovecraft gronde, furieux d'apprendre qu'il vous reste une chance.

- Misérable! s'écrie-t-il rouge de colère. Tu m'as trahi.
- Pitié, Seigneur! gémit Derleth.

Le chaos se déchaîne. Le bus tangue, roule, gigantesque dé sur le plateau de l'espace-temps. Tu te précipites pour empêcher ta figurine de tomber.

Derleth t'inquiète. Ses yeux brillent d'une lueur rouge, ses mains courent sur des pages parcheminées.

- Vous allez avoir besoin de références, souffle-t-il. J' ai tout préparé.

Il désigne les rayonnages et tu aperçois des titres au hasard : *Le Culte des Goules*, le *De Vermis Mysteriis* et une traduction flamande du *Necronomicon*.

Tu sens la folie qui émane du Maître de Jeu et tu comprends à quel point il est dangereux de lire ces livres. Il faut pourtant le faire si tu veux pouvoir te défendre. Sans eux, tu es condamné à disparaître comme tant d'autres.

- Eh, toi, le grand garçon à casquette de base-ball, dit Derleth. Qui joues-tu?

C'est à toi qu'il s'adresse et tu te mets à trembler.

- Je m'appelle Stephen King, monsieur.
- Et que fais-tu ici ?
- Heu... Je suis venu voir Peter Straub. Il habite ici. Enfin, ici...
- Eh bien, Stephen, tu commences par essuyer cette tache d'ice-cream sur ton menton. De la tenue devant le notaire qui t'annonce le décès de ton arrière-grand-père! Tu hérites de son domaine aux environs d'Arkham. Que fais-tu ?
- Je n'hésite pas. Je fais mes préparatifs de départ.

Les dés roulent, une lueur verdâtre apparaît, la partie démarre.

- Minute, dis-tu. Avant de jouer, je voudrais tout de même bien connaître cet univers que je vais affronter.
- Bon Cthulhu ! Il y a des savoirs qui mènent aux abîmes, dit Derleth en frissonnant. Mais si tu veux en savoir plus, ose donc lire Le Livre des Livres.

TABLE D'ORIENTATION

On trouvera ci-après le résumé de huit volumes (la Bible du joueur!) dus à Howard Phillips Lovecraft et aux lovecraftiens :

[RS] *Le Rôdeur devant le seuil* (Presses Pocket n° 5303)
[HM] *L'Horreur dans le musée* (Presses Pocket n° 5310)
[HC] *L'Horreur dans le cimetière* (Presses Pocket n° 5311)
[OE] *L'Ombre venue de l'espace* (Presses Pocket n° 5330)
[MC] *Le Masque de Cthulhu* (Presses Pocket n°5313)
[TC] *La Trace de Cthulhu* (Presses Pocket n°5390)
[AC] *L'Appel de Cthulhu* (Presses Pocket n°5347)
[CT] *La Chose des ténèbres* (Presses Pocket n° 5355)

Chaque titre est précédé d'une abréviation qui est utilisée ci-après. On pourra ainsi explorer le mythe de Cthulhu, ce qui ne veut pas dire qu'on en reviendra.

"Crouch End" est le titre d'une célèbre nouvelle de Stephen King (publiée dans un neuvième volume, *Le Livre Noir*, Presses Pocket n°5412) et le nom du quartier de Londres où habitait Peter Straub quand Stephen lui rendit visite.

Mais les Grands Anciens n'étaient pas bien loin...

LE LIVRE DES LIVRES

Commençons par Ambrose Dewart. Lui aussi, il hérite d'une tour abandonnée près d'Arkham et décide d'aller y habiter. Est-ce bien raisonnable ? Débordé par des phénomènes inquiétants, il appelle à l'aide un de ses cousins. Celui-ci le trouve bien étrange et se sent menacé. Il fait venir, lui, un archéologue qui découvre un terrible secret : un ancêtre d'Ambrose avait offert aux Grands Anciens, prisonniers du Dehors, un moyen de revenir sur notre planète et d'y restaurer leur domination détruite à l'origine des temps. Mais cet ancêtre dévoyé est-il vraiment mort ? [RS]

La leçon de cette histoire, c'est qu'il faut se méfier des héritages. Nos ancêtres sont prêts à tout pour ne pas mourir. Ils vont jusqu'à se transformer en sauriens. Ou ils sortent de leur tombe, ivres de vengeance, à l'appel d'un livre maudit. Ou ils signent un pacte de sang qui leur rendra leur chair, quel que soit le prix à payer. Ou ils lèguent à leurs héritiers des demeures riches en fenêtres ouvrant sur des mondes oubliés. Ou ils ont trop étudié l'essence de l'homme, quitte à se transformer en créatures abominables aux dégoûtantes malfaçons.

Pourquoi toutes ces horreurs ? Parce que les Grands Anciens sont prêts à satisfaire leur désir et à les rendre immortels pourvu qu'ils leur ouvrent un passage vers la Terre, leur ancien domaine. Et la Grande Race, qui règne maintenant sur l'Etoile Noire, n'ignore pas le danger. De temps en temps, elle appelle un humain pour en tirer tous les renseignements nécessaires. L'informateur est condamné à disparaître après usage - ou à devenir fou. [OE]

C'est dire qu'on ne peut pas compter sur eux. Ils sont éloignés, peut-être indifférents, et les grands Anciens sont proches. Crains Hastur! Quand il sera de retour dans la maison, il ne restera plus qu'à la faire sauter. Crains Yog-Sothoth! celui qui l'aura libéré n'aura plus qu'à égorger des bêtes (seulement des bêtes ?) et à boire leur sang pour étancher sa soif. Crains Cthulhu! Quand il aura pris possession de sa victime, elle ne sera qu'une figurine entre ses tentacules. Crains Lloigor! Quand il fondra sur sa proie, on ne trouvera plus que des vêtements vides et des traces humides allant du fauteuil à la fenêtre. Crains les Profonds! ils ont couché jadis avec bien des femmes et leurs descendants, sans le savoir, ont au fond d'eux une vocation : rejoindre Cthulhu à R'lyeh pour le servir. Crains-toi toi-même! Les Grands Anciens veulent redevenir maîtres du monde et le jour venu tu seras docile à leurs épouvantables desseins. [MC]

Heureusement, le Dr. Shrewsbury a consacré sa vie à suivre la trace de Cthulhu. Même la Grande Race l'a laissé revenir sur Terre après lui avoir révélé d'horribles secrets. Insensible aux effets du temps et de l'espace, il mène la croisade contre les Grands Anciens, intervenant sans trêve pour barricader les portes entre les monde. A la faveur d'une coïncidence dimensionnelle, il détruit à la dynamite une partie de R'lyeh; il tue le chef des mignons de Cthulhu qui, à Innsmouth, préparait le retour de son maître; il déjoue au Pérou les manigances d'un culte innommable; il trouve le moyen de questionner le spectre même d'Abdul Alhazred sur l'emplacement de la cité perdue où rêve le dieu endormi; et quand celui-ci réussit enfin à déboucher sur la Terre par l'Ile Noire, il anéantit le lieu de passage à coups de bombes atomiques! [TC]

Tout a commencé avec un recueil de témoignages : rêves étranges, cultes odieux, récits de marins. Il a fallu se rendre à l'évidence : Cthulhu veut revenir.

Les hommes ne se doutent de rien. Pour lutter contre la menace cosmique, il faut en savoir plus long. Manipuler le cristal de Zon Mezzamalech, qui vous fait remonter le temps jusqu'à l'horreur des origines. Affronter la Pierre Noire sur laquelle des revenants célèbrent un culte barbare. Consommer la drogue liao qui déchaîne les chiens de Tindalos et oblige les audacieux à "arrondir les angles" de l'espace-temps. Ecrire pour raconter l'horreur absolue, sans craindre de surexciter la créature qui se nourrit de vos pensées. Lire les notes laissées par tel ou tel disparu, quitte à voir les habitants de l'ombre venir au-delà du seuil pour les reprendre ou même pour vous kidnapper. Traduire le *Necronomicon* ou le *De Vermis Mysteriis* au risque de devenir fou ou de prononcer la phrase qui évoquera le monstre. Tel fut, dit-on, le sort de Lovecraft en personne.

Mais peut-être en réchapperas-tu, ami. Comprends alors sur quels abîmes flotte l'humanité. Allons, ferme les yeux, rappelle-toi les temps lointains où la Terre était livrée à l'horreur. Ecoute l'Appel de Cthulhu [AC].

Tu voudras en savoir davantage. Tu chercheras les lieux maudits. L'église abandonnée où une boîte, selon certains, emprisonnerait le Spectre des Ténèbres. La forêt où des sacrifices humains réveillent une monstrueuse forme sombre. La Salle des Sorcières, où toute imprudence ferait apparaître l'Abomination de Salem. La tombe de ce sorcier, qu'on ouvre en prononçant certaine incantation de Lovecraft. Tel manuscrit annonçant qu'Y'golonac va revenir.

Pense aux espaces souterrains. La Cité-Soeur où survit le peuple saurien. Les profondeurs où marche le dieu Shuddle-M'ell, attentivement suivi par les sismographes. Pense aux abysses océaniques, aux dauphins qui séduisent les filles d'Innsmouth. Il faut bien que le peuple oublié de R'lyeh s'accroisse pour préparer le retour des Grands Anciens. Quand vont-ils être prêts ?

Bientôt sans doute. On croit que les Lloigors veulent envahir la Terre. Ils ont déjà gagné certains esprits humains et se nourrissent de l'énergie du rêve. Partout la violence grandit. Le monde est en grand danger! [CT]

Décidément tu aimes trop la mort. Tu en viendrais à t'ouvrir les veines dans les cimetières pour regarder danser les fantômes. A t'égarer dans une forêt pour contempler de près les meurtres d'antan. Ou à envier le destin du poète sourd, muet et aveugle...mais agressé par une puissance obscure. Prends garde à ce qui t'attend par-delà l'abîme ! Prends soin des monstres ou crains la vengeance de leurs parents ! Crains la mort ailée si tu la convoques à la légère !

Tu penses trop à la fin des temps, à la marée noire dans le chaos, à la chaleur du soleil sur toutes les mers, aux hommes qui, ayant subi le cycle sans fin du futur, disparaîtront après un dernier message par-delà l'abîme. Il y a une force en toi qui te pousse à ouvrir ce caveau et à regarder sortir cette patte noire.

Tu ne devrais pas te laisser fasciner à ce point par les musées. Ce n'est pas raisonnable. Il y a des hommes de pierre qui ont grandement souffert des sculpteurs; il y a des horreurs pétrifiées par l'étreinte des démons, il y a même des momies surgies du fond des siècles et -malheureusement pour elles- restées vivantes au sein de leur cercueil de chair desséchée. Elles aussi avaient cru pouvoir affronter les dieux. Les pauvres! [HM]

Les dieux...Yig, le Grand Serpent qui n'aime pas qu'on tue sa progéniture. Quetzalcoatl, dont l'exécuteur des Hautes Oeuvres va préparer la venue en décimant les hommes. Les races oubliées veulent que la Fièvre Noire s'abatte sur la Terre. A moins qu'elles ne se soient repliées sous quelque tertre, au fond d'un labyrinthe où les visiteurs ne sont pas précisément les bienvenus.

Mais comment aller dans les profondeurs ? Comment réveiller les morts ? Comment affronter l'horreur dans le cimetière ? Comment supporter tous ces corps privés de leurs âmes et qui ne comprennent plus ? Elles sont captives dans des bouteilles noires et manifestement il n'en sortira rien de bon. [HC]

Crois-moi, ne lis pas ces livres maudits. Ce n'est pas pour toi. Ce sont choses terribles, et vouées à la commodité particulière des Profonds et de leur descendance. Les arrière-mondes sont la matière de ces volumes : ce n'est pas raison que tu emploies ton loisir en un sujet si atroce et si vain. Adieu donc.

D'Arkham, ce premier d'avril mil neuf cent quatre-vingt-onze.

LE LIVRE DES ARRIERE-MONDES

PERSONNAGES

Dilettantes

Stephen Jones. Manque être offert en sacrifice au dieu Rhan-Tegoth [HM p.202].

Ecrivains et artistes

Edmund Fiske. Passe quinze ans à venger la mort Robert Blake [CT p. 40].
Elmer Harrod. Présentateur d'une émission d'horreur à Arkham [CT p.109].
Howard. Désireux de suggérer l'horreur absolue, il a bien tort d'écrire une nouvelle terrifiante inspirée de faits réels [AC p.125].
H.P. Lovecraft. Explora les abîmes par des moyens littéraires [TC p.16, TC p.147]; mourut jeune alors que ses découvertes avançaient...[MC p.218]
Ward Phillips. S'inspira des mondes de la lampe d'Alhazred [OE p.95].
Clark Ashton Smith. Ses sculptures sont si animées... [MC p.106].

Etudiants

Ogden. Engagé par un savant étrange pour traduire le *Necronomicon* [AC p.59].
Phillips. Découvre que dans son sang coule celui des Profonds [MC p.199].

Médecins et paramédicaux

Nathaniel Corey. Psychiatre d'Arkham, il soigne Amos Piper [OE p.160].
Le nécrophile. Aime la mort et travaille dans des morgues [HM p.139].

Professeurs d'université

Paul Dundar Lang. Engage la lutte contre les Lloigors [CT p.235].
Seneca Lapham. Docteur en archéologie, il tente de détruire le Maître [RS p.171].
Laban Shrewsbury. Voue sa vie à la lutte contre Cthulhu [TC pp.12-13], aidé par un philologue [TC p.14], un théologue [TC p.75], un étudiant en ethnologie [TC p.131], un écrivain [TC p.183] et un archéologue [TC p.231, TC p.273].
Alonzo Waite. Devient gourou d'une secte hippie pour barrer la route aux Grands Anciens [CT p.197].

DIEUX, DEMONS ET CREATURES

Balor. Démon-chat, signe un pacte de sang avec les Peabody [OR p.87].
Seth Bishop. Sorcier adorateur de Cthulhu qui, après sa mort, continue de posséder celui qui vient habiter sa maison [MC p.196].
Bokrug. Dieu-lézard qui doit rejoindre Lh'yib [CT p. 145].
Les Chiens de Tindalos. Situés au-delà de la vie, ils sont ce qui, au commencement, a été séparé de la pureté. La drogue liao permet de les voir [AC pp.114-116]. Ils sont aidés par les Doels [AC p.121].
Cthugha. Un des Grands Anciens, Etre de Feu, vivant sur Fomalhaut [AC p.200]. On peut l'invoquer grâce à une incantation [AC p.204].
Cthulhu. Etre de l'Eau, le plus terrible des Grands Anciens [AC pp.50-52, RS p.128, OE p.132, HC p.260, CT p.232], parfois appelé Shooloo [TC p.19], Kthulhu [TC p.146], Kthulhut [AC p.74], Clooloo [AC p.146], Kulu [TC p.173]. Accompagné de nains amorphes jouant sur d'étranges flûtes [MC p.109].
La créature de la Pierre Noire. Monstre en forme de crapaud [AC p.100].
Les engoulevents. Oiseaux qui s'emparent de l'âme des morts [MC p.63]. Leurs cris conduisent à la folie [MC p.64, MC p.100].
Flip. Dauphin, agent de Ceux des Profondeurs, il utilise Joséphine Gillman en vue de réunifier les forces de ses Maîtres [CT p.200].
Ghatanothos. Dieu terrifiant auquel le peuple de K'naa devait sacrifier des êtres humains [HM p.277]. Il a le pouvoir de transformer un homme en momie [HM p.256].
Les Grands Anciens. Gigantesques créatures issues d'Ubbo-Sathla [TC p.34]. Rebelles aux Premiers Dieux, ils furent exilés sur des planètes lointaines [TC p.188, RS p.186, CT p.220, OE p.122]. Les grands textes religieux en gardent la trace [TC p.236]. Ils envoyèrent des rêves au premier homme et celui-ci créa un culte qui ne s'est jamais éteint [AC p.33] Les Grands Anciens sont désunis [TC p.257] : Hastur combat Cthulhu [MC pp.49-50], Cthugha combat Nyarlathotep [AC pp.205-206]. Pour l'heure, ils reposent, morts, mais, lorsque les étoiles seront bien placées, ils revivront [AC p.34]. Suivant la nature du Grand Ancien [AC p.231], leur éveil s'accompagne de musique, de gémissements et de chants [AC pp.180-181, AC p.236], du rugissement d'un vent qui n'existe pas et d'une chute de température [AC p.226], de bruits de pas titanesques [MC p.139], d'odeurs de poisson [MC p.35]. Certains humains leur vendent leur âme [MC p.143].
La Grand'Race. Race d'esprits de Yith, ennemis des Grands Anciens [OE p.170].
Les habitants de la Cité sans Nom. Reptiles adeptes de Cthulhu [TC p.224].
Hastur. Grand Ancien, demi-frère de Cthulhu, il écume les espaces célestes [MC p.49]. Peut chercher refuge dans un corps humain [MC p.51].
L'horreur de Partridgeville. Plus vieille que le monde, elle n'a ni forme ni couleur et cherche à pénétrer dans le cerveau pour se repaître des pensées [AC pp.152-153]. Contre elle, seul le Signe est efficace [AC p.150].
Ithaqua. Grand Ancien, Etre de l'Air, encore appelé Wendigo [AC pp.235-236]. Il emporte ses victimes à travers le temps et l'espace [AC p.239].
Lloigor. Grand Ancien, Etre de l'Air. [MC p.141, MC p.153].
Les Lloigors de Mu. Se nourrissent du sommeil des hommes [CT p.258].
Le monstre invisible. Créature marine qui noie les baigneurs [HM pp.57-66].
Le monstre flamboyant. Mort vivant qui revient ? Délire hallucinatoire ? [HM p.73]
La mouche-démon. Cousine de la mouche tsé-tsé [HM p.108]. L'âme de celui qu'elle pique est transférée dans le corps de l'immonde insecte [HM pp.136-137].
Nyarlathotep. Un des Grands Anciens, Créature de la Terre, l'Etre Sans Visage, le Spectre des Ténèbres [CT p.43, AC p.197], il réside dans le Bois de N'gai et ne redoute que Cthugha [AC p.191]. Accompagné par des Joueurs de Flûtes Idiots [RS p.161], il peut prendre un masque humain [AC p.207].
Vassili Oukranikov. Loup-garou mort qui hante les Bois du Diable [HM p.182].
Les Premiers Dieux. Forces du Bien, bannirent les Grands Anciens [TC p.234].
Les Profonds. Créatures mi-humaines, mi-batraciennes [TC p.22] à la solde de Cthulhu [TC p.256]. Peuvent se déguiser en humains (TC p.123].
Simeon Tanner. Revient vampiriser celui qui habite sa maison [HM p.171].
Rhan-Tegoth. Dieu venu de l'espace extérieur que raniment d'immondes sacrifices célébrés au Rogers' Museum [HM p. 216, HM p.239].
Shuddle-M'ell. Chose vermiforme qui rampe dans les profondeurs de la Terre et tente de récupérer deux de ses enfants [CT p.166].
Le tueur stellaire. Monstre avide de sang pourvu de multiples suçoirs [AC p.252]. On peut l'invoquer grâce à une formule du *De vermiis Mysteriis* [AC p.250].
T'Yog. Grand Prêtre de Shub-Niggurath, qui osa défier Ghatanothoa. Le dieu le transforma en momie [HM p.257].
Yig. Père des serpents, il se venge de ceux qui agressent son peuple [HC p.150].
Yog-Sothoth. Etre de la Terre, Tout-en-Un et Un-en-Tout; force des hommes à commettre des actes immondes pour le faire renaître [MC p.88, MC p.99].

ARMES ET OBJETS MAGIQUES

La bague de Sylvan Phillips. Portant le sceau de R'Lyeh, elle permet de percevoir les forces mystérieuses qui peuplent notre planète [MC pp.226-227].
Les balles d'argent. Utiles contre les serviteurs des innommables [RS p.214].
Le cristal de Zon Mezzamalech. Transporte celui qui le regarde à travers le temps jusqu'à la source de toute chose, Ubbo-Sathla [AC p.75].
La Crux Anxata. Croix ansée de la ténébreuse Egypte qui, alliée de l'élixir de Tikhoun et de l'incantation de Vach-Ciraj, repousse les démons [CT p.103].
Les drogues : - La drogue liao. Permet de voir tout ce qui a été et tout ce qui sera [AC pp.108-109]. - Le L.S.D. Ouvre l'esprit sur les horreurs de mondes malsains [CT p.219]. - L'opium. Occasionne d'étranges rêves [HM p.35].
L'exécuteur électrique. Casque électrique créé par Felton pour débarrasser la Terre des hommes et préparer la venue de Quetzalcoatl [HC p.129].
L'étoile à cinq branches. Repousse les Grand Anciens [TC p.256, RS p.51, OE p.178].
La Fièvre Noire. Maladie extraterrestre propagée par le Dr. Clarendon [HC p.56].
Les figurines et bas-reliefs à l'image de Cthulhu. Taillés dans une pierre inconnue [AC p.26, AC p.45], ils représentent la terrible créature seule [MC p.228, HM p.202, AC p.240] ou sur fond de ruines cyclopéennes [AC pp.17-18, MC pp.104-105]. Ils conduisent leur possesseur à sa perte [MC pp.118-120].
L'homme de pierre. Victime d'une formule du Livre d'Eibon [HM p.88].
Le liquide embaumeur. Créé par Henry Thondike, entrepreneur de pompes funèbres, il plonge celui qui l'absorbe dans un état de catalepsie [HC p.37].
Le tableau de Marsch. Tient prisonnière dans sa toile Tanit Isis de Zimbabwe, l'Ombre Antique aux cheveux de serpents noirs [HC p.203].

MOYENS DE TRANSPORT A TRAVERS LES DIMENSIONS

Les Byakhee. Monstrueuses créatures capables de voler dans l'espace-temps [TC p.119]. Il faut utiliser un sifflet en pierre [TC p.29] et boire l'hydromel doré des Premiers Dieux [TC p.28, TC p.61] ou le prendre en pilule [TC p.118].
Les fenêtres. Certaines ouvrent sur d'autres réalités [OE p.113, RS p.71].
La lampe d'Alhazred. Lampe ouvrant sur des pays oubliés [OE p.95].
Les marais du Yorkshire. Mènent à la cité engloutie de Lh'yib [CT p.147].
La salle des sorcières. Creusée sous la demeure de la sorcière Abigail. Ouvre sur l'abîme de Nyoghta, la Chose qui ne devrait pas être [CT p.92].
Le tertre. Situé en Oklahoma occidental, ses tunnels mènent au monde de K'n-yam, gardés par les Y'mbhi, les sentinelles mutilées [HC p.226].

DECORS

Arkham. Vieille cité du Massachusetts [TC p.12, RS p.9].
La bibliothèque de la Miskatonic University. On peut y consulter l'un des rares exemplaires du *Necronomicon* [TC p.36]. On y rencontre le Dr. Llanfer [MC p.13], le Dr. Harmitage Harper [RS p.120] et Mr. Peabody [TC p.36, TC p.84].
Celeano. Etoile éloignée [TC p.66] où le Dr. Shrewsbury alla étudier les hiéroglyphes dérobés aux Premiers Dieux [TC p.62].
Le cimetière de Daalbergen. On y voit marcher une gigantesque silhouette serrant une bouteille noire et poursuivant un but qu'elle a oublié [HC p.329].
La Cité sans Nom. Ville du désert, où le Dr. Shrewsbury interroge le spectre d'Abdul Ahazred, l'auteur du *Necronomicon* [TC pp.209-221, CT p.149].
Dunwich. Pays de ruines et de végétations anormales où résident des hommes dégénérés et où se cache la maison de Dame Bishop [RS p.55].
L'Etoile Noire du Taureau. Etoile mourante où la Grand'Race s'est réfugiée, édifiant une incommensurable Bibliothèque où sont classées les archives de l'univers. L'esprit d'Amos Piper y fut transféré [OE p.168].
Federal Hill. Colline où repose l'église noire du Libre-arbitre [CT p.11].
La forêt de Roodsford Road. Lieu de culte druidique où l'on évoque par des sacrifices Shoggoth, la Chose Végétale venue des profondeurs [CT p.84].
G'harne. Cité morte dont Wendy-Smith rapporta les oeufs de Shuddle-M'ell [CT p.170].
L'Ile Noire. Ile mobile abritant les ruines de l'antique R'lyeh [TC p.240, TC pp.267-268].
Innsmouth. Inquiétante ville portuaire [TC p.87, OE p.105] où l'on trouve l'Ordre Esotérique de Dagon [TC p.105], un édifice à la gloire de Cthulhu [TC p.97, TC p.111]. Obed Mars se maria avec une créature à moitié humaine. Génération après génération, de monstrueux stigmates s'étendirent à tous les habitants d'Innsmouth [TC p.114, RS p.97, CT p.222].
K'n-yam. Monde bleuté situé sous terre et peuplé de colons amenés de l'espace par Cthulhu, le Dieu à tête de pieuvre [HC p.262].
Les marais de Nouvelle-Orléans. Rendez-vous des adorateurs de Cthulhu [AC pp.29-33].
La maison van Der Heyl. Jadis habitée par une famille de sorciers [HM p.312]. Abrite une mystérieuse créature [HM p.307].
Mu. Ancien continent où vécurent les Lloigors et leurs esclaves [CT p.256].
La Pierre noire. Reste d'un château cyclopéen [AC p.92-93], lieu d'un culte immonde dont les sectateurs morts reviennent encore [AC p.103].
R'lyeh. Royaume englouti où Cthulhu mort repose et attend en rêvant l'heure où il surgira à nouveau [AC pp.48-50, OE p.126, HC p.211].
Le Rogers' Museum. Galerie de l'Horreur exposant de monstrueuses figurines [HM p.202] adorées par George Rogers, le conservateur [HM p.211].

Pour L'APPEL de CTHULHU

NIGHTMARE AGENCY

La Mort vous cherche ? Nous la trouvons pour vous !

Il y a une quinzaine d'années, lors d'un séjour à Boston, nous trouvions chez un vieux bouquiniste de Back Bay un livre intitulé " I've had a dream" d'un certain Isaac Aaron Morgenduft. Véritable mine de renseignements sur la période américaine d'avant-guerre, cet ouvrage retrace l'histoire d'une agence de détective bostonienne : la Nightmare Agency.C'est cette agence que nous avons reconstituée et adaptée à l'Appel de Cthulhu pour que vos investigateurs puissent devenir de véritables détectives et se comporter comme tels face à des énigmes et des événements que seuls de vrais professionnels peuvent affronter.

- Les Auteurs

La Nightmare Agency a fonctionné pendant une période allant de 1927 à la fin de la Seconde Guerre Mondiale. Le présent recueil présente, en une série de douze scénarios très précisément documentés la génèse de cette agence. Les enquêtes proposées sont dotées de tous les indices, rapports et autres documents dont, dans la réalité, des détectives peuvent disposer (photos anthropométriques, rapports de police, etc.). En outre, et c'est indispensable, une mise en ambiance est systématiquement organisée grâce à la présentation de larges extraits de "I've had a dream" et de nombreux dialogues parfaitement dans le ton de l'époque et des lieux visités. Le souci de l'authenticité a même été poussé jusqu'à offrir aux joueurs néophytes un véritable glossaire des termes d'argot utilisés (et utilisables) au cours des enquêtes.

Mais ce qui vous impressionnera certainement le plus, c'est la variété et la richesse des aides de jeux. Vous trouverez, en effet, des personnages pré-tirés sur des fiches spéciales, avec une présentation détaillée de leur histoire personnelle, du papier à lettre à l'en-tête de l'agence, un modèle de fiche d'enquête, un classeur d'archives, la description complète du Coffeen's Club, un cabaret servant de source de financement aux activités de l'agence, les caractéristiques de près de 200 PNJ, une partition d'un air à la mode, des plans et des cartes à profusion. Il est impossible de mentionner ici tous les éléments présentés (et utilisables très facilement dans d'autres contextes que celui de la présente campagne).

Avec NIGHTMARE AGENCY, vous allez changer d'ambiance et entrer concrètement dans un monde haut en couleurs, riche en aventures et en dangers, et à la frontière duquel vous retrouverez sûrement quelques vieilles et terrifiantes connaissances...

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft dans lesquelles des gens ordinaires se trouvent confrontés à des créatures démoniaques du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des hommes et des femmes qui enquêtent sur des mystères et découvrent, parfois malgré eux, de terribles secrets. *Nightmare Agency* met particulièrement l'accent sur l'aspect "enquêteur" des personnages et prouve que certains êtres humains n'ont pas besoin de tentacules pour être effrayants et totalement démoniaques.

129 F

9 782740 800546

ISBN : 2-7408-0054-1

DESCARTES EDITEUR

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence Chaosium Inc.

CHAOSIUM INC.